

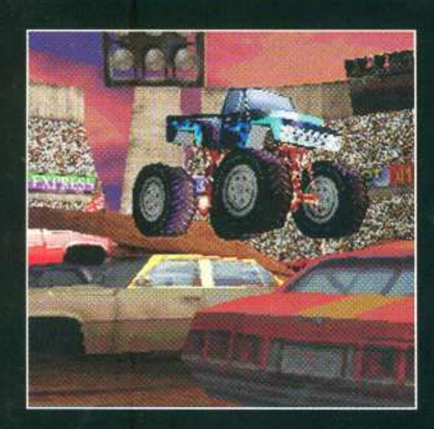
7/97
CYBERMEDIA
BRANDHEISSE INFOS ZU CRASH 2 & CROC
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
SCHNELLER ALS WAVE RACE?
Rapid Racer
Die "Porsche"-Macher gehen ins Wasser
DUELL DER GÖTTER
Populous 3
Bullfrogs Strategieklassiker in 3D
TESTS MIT TIEFGANG
87% Tobal 2
86% V-Rally
90% Starfox 64
SUBARU
HEFT IM HEFT
Playstation-Spieleführer
Vorgestellt und bewertet: 250 Spiele auf 24 Seiten!
MAN!AC
PLAYSTATION OHNE KOMPROMISSE
Playstation Softwareführer '97
4 398044 105901 07



"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres"
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient"
Megafun 4/97, Wertung: 76%

"..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"
Next Level 4/97, Wertung: 80%



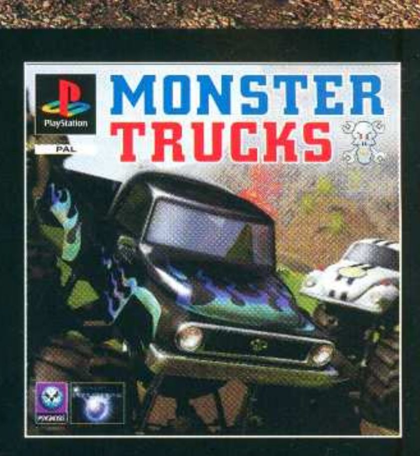


Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen - hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com









Massenmarkt mit Muskeln und...Grips?

In aktuellen PR-Rundschreiben jubelt Sony. Knapp eine Million Playstations sind europaweit verkauft, die 32-Bit-Marktführerschaft damit errungen. Der günstige Preis öffnet dem Gerät den Massenmarkt – meint Sony Deutschland.

Damit müßte sich selbst fortgeschrittener Lokalisierungsaufwand lohnen und ein altes Problem denkender Spieler bald beseitigt sein: Komplexe Rollen- und Strategiespiele tummeln sich in Japan, doch deutscher Kundschaft bleiben nur vage Versprechen. Im Zeichen des 32-Bit-Massenmarktes fordern wir deshalb nochmals, die Lokalisierungspolitik zu überdenken. Konami macht's mit "Vandal Hearts" vor, Sony müßte nachziehen, um seine Zielgruppe zu erweitern: Angekündigte Knüller wie Squares "Final Fantasy Tactics" und "Front Mission Alternative" wünschen wir uns ohne Verzögerung auch in Deutschland. Denn jeden Monat ein neues Rennspiel ist schön, kümmert die Fans tiefgründiger Software aber wenig. Wer spielt und denkt braucht einen 3000-Mark-PC – sollte sich dieser Zustand nicht schleunigst ändern?

Dies gilt auch für Sega: Die Saturn-Macher geben sich mit den PAL-Anpassungen zwar oftmals mehr Mühe als die Konkurrenz, scheuen sich aber vor deutschem Bildschirmtext. In Japan sind viele "intelligente" Spiele exklusiv für den Saturn erschienen – kämen Knüller wie "Langrisser 4" und "Terra Phantastica" auch hierher, wäre die Saturn-Palette massiv aufgewertet. 8-Bit-Fans warteten vergeblich und auch 16-Bit-Spieler blickten bis zuletzt in die Röhre – mit 32-Bit wird's langsam Zeit, alle Facetten des Konsolen-Hobbys auch in Deutschland aufzudecken. Schließlich kann eine Japan-Übersetzung nicht schwieriger sein als eine Konvertierung vom PC auf die Konsole.

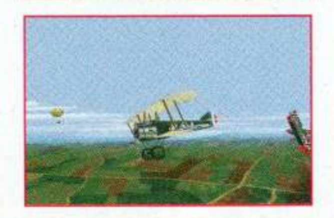


Strategienachschub aus den USA: Warcraft 2 (siehe Seite 12)









Vom englischen Entwickler Krisalis nahezu fertiggestellt, aber noch auf keiner Release-Liste zu finden: Echtzeit-Schlacht Z für die Playstation.

Läßt die versprochene Playstation-Umsetzung ähnlich lange auf sich warten wie das PC-Debüt? Fantasy-Knüller Dungeon Keeper von Bullfrog.

Kommt's oder kommt's nicht? Bezüglich einer Nintendo-64-Fassung des Magie-sprühenden Action-Adventures Diablo herrscht weltweit Unsicherheit.

Flying Corpse: Eine vereinfachte, actionlastige Playstation-Version des besten Fliegers unter der Sonne ist für Weihnachten angekündigt.





6 Rennboote statt Jet-Bikes: Mit "Rapid Racer" wollen Sonys "Porsche"-Entwickler die N64-Konkurrenz einholen.

16 In den letzten Jahren erfreuten sich nur japanische Spieler an den skurrilen Action-Abenteuern des "Goemon". Jetzt bereitet der "Mystical Ninja" sein 64-Bit-Debüt vor.

14 Acclaims englische Probe-Entwickler schalten in den sechsten Gang: "Extreme G" ist ein gnadenlos schnelles Gleiter-Rennspiel für das N64.

8 Eine schöne Frau und drei kräftige Männer: Mit "Fantastic Four" tritt Marvel's berühmtes Superheldenquartett auf der Playstation für Recht und Ordnung ein.

MAN!AC

NEWS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Fluß Wieder

Kaum den Boxster aus der 3D-Werkstatt gerollt, macht sich Pascal Jerrys Team an die nächste Rennsport-Huldigung: Statt Jet-Bikes pflügen in "Rapid Racer" schnittige Motorboote durch tosende Wildwasserfluten.

Noch liegen die Rennboote am Pier: Eure Eigenkreation wird vom Truck geladen und zu Wasser gelassen.

Turbulente Flußfahrt: Der unberechenbare Wellengang fordert in den Kurven Euer Können statt pures Auswendiglernen.

Nach etlichen Asphaltschlachten hat die Software-Industrie Salz geleckt: Im Kielwasser von Nintendos "Wave Race" klatscht eine Wassersport-Welle über den Rennsportlern zusammen – neu an der Sony-Startlinie sind die "Rapid Racer"- Motorboote des "Porsche Challenge"-Produzenten Pascal Jerry. Während die zierlichen Jetski-



Spielball der Natur: Um Euer Schiff auszubalancieren, müßt Ihr die Außenbordmotoren auspendeln.

Bikes kaum Tiefgang haben und von den Naturgewalten wie ein Softball umhergeschleudert werden, liegt der Kiel bei den rustikaleren Schnellbooten deutlich tiefer im Wasser: Sony nutzt die bessere Balance der Wasser-Vehikel, um Euch in tosende Fluten zu stürzen. Statt sich in sturmgepeitschten Küstenstreifen oder seichten Binnengewässern zu duellieren, brettert die "Rapid Racer"-Meute durch aufgewühlte Wildwasserbahnen. Wer in reißenden Flüssen und tückischen Stromschnellen an der Spitze bleiben will, muß nicht nur die Wasserphysik meistern, sondern auch rasante Berg- und Talfahrten überstehen: Wo Ihr noch bis vor wenigen Sekunden über einen befriedeten Flußlauf geschippert seid und texturierte Ufer-Idylle genossen habt, kann im nächsten Augenblick ein tosender Schlund gähnen. Wer die halsbrecherische Sturzfahrt hautnah erleben will, schaltet in die Ego-Perspektive: Ihr rauscht wie auf einer Achterbahn in die Tiefe, Strudel reißen Euer Schiff von links nach rechts und schleudern Euch direkt in die aufgepeitschte Gischt – Rennfahrer mit schwachem Magen kneifen die Augen zu. Besonders heikel wird's, wenn Eure Widersacher ins selbe Wassertal gespült werden: Jedes Motorboot macht Euch mit seiner eigenen Wasserverdrängung zu schaffen und bringt bei Kopf-an-Kopf-Rennen Eure Steuerung aus dem Lot. Wer sich nicht rechtzeitig auf die neue Wasserphysik einstellt, wenn ein aufdringlicher Widersacher durch sein Kielwasser braust, wird in Nullkommanichts herumgeworfen. Sonys Physiker kennen bei der Verdrängungssimulation keine Kompromisse: Designer und Grafiker haben sich monatelang auf Flüssen herumgetrieben, Motorbootrennen verfolgt, Videos studiert und Physikbücher gewälzt: Ob Strudel, Sog oder Wellengang – die Simulations-Vorlage soll bis auf den letzten Pixel

Kopfüber in den Pool: Der rapide Höhenwechsel bringt Euer Gleichgewichtsorgan ins Schlingern.



Sonys englische Rennspiel-Profis: Nach "Porsche Challenge" entwickelt Pascal Jerrys Team "Rapid Racer".

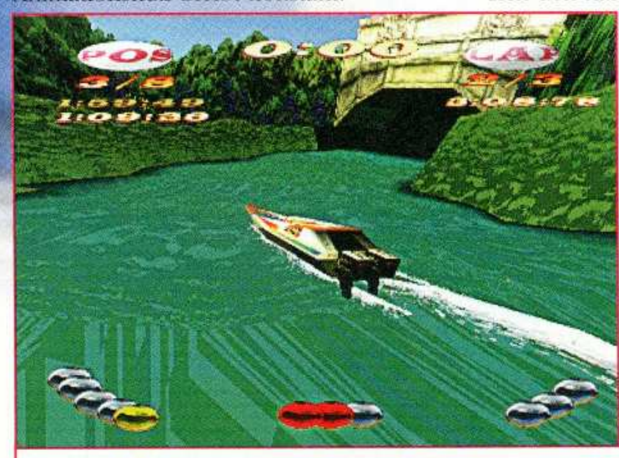
ohne kehr

stimmen und auf das rasante Arcade-Ambiente abgestimmt werden. Damit Ihr nach Eurem Sturz in die Wassermassen nach Luft schnappen und nach jeder Achterbahnfahrt gegen Schwindelgefühle kämpfen müßt, haben Sonys Programmierer sämtliche Geschwindigkeitsrekorde gebrochen: Die "Rapid Racer"-Motorboote sollen – der verspielten Physik zum Trotz – zu jeder Sekunde mit 50 Einzelbildern über die Wasserstraßen brettern. Ob Euer Schmuckstück mit einem lädierten Außenborder durchs Naß dümpelt oder Ihr im Optionsmenü ein träges Sparmodell zusammengestellt habt, ist den flotten Routinen egal – der Animationsfluß bleibt konstant.

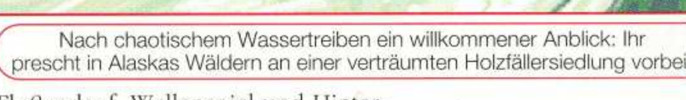


Rundum texturiert und ausgeleuchtet: Durch das Oberlicht des Felsüberhangs strahlt die Sonne auf's Wasser.

Erst wenn Eure Wasserratte mehrere Pokale im Schrank stehen und ein dickes Bankkonto hat, dürft Ihr Euch in der Werkstatt austoben und ein schnittiges Luxusmodell vom Pier rollen: Pascal hat sich den härtesten "Porsche Challenge"-Kritikpunkt zu Herzen genommen und ersetzt die starre Boxster-Liga durch flexibleres Wassersport-Motodrom. Ihr bastelt nicht nur Eure Vehikel nach eigenen Vorlieben zusammen, auch für nahezu unendlichen Kursnachschub ist gesorgt: Kennt Ihr die 15 Originalkurse auswendig, jagt Ihr eines von fünf unterschiedlichen Grafiksets durch den Zufallseditor. Kaum ein Kurs gleicht dem anderen –



In die Höhle des Löwen: Euer Rennboot steuert auf den unterirdischen Tempel einer Ruinenstadt zu.

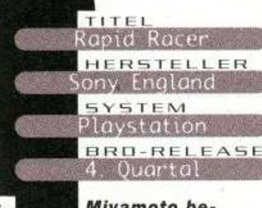


Nach chaotischem Wassertreiben ein willkommener Anblick: Ihr prescht in Alaskas Wäldern an einer verträumten Holzfällersiedlung vorbei.

Flußverlauf, Wellenspiel und Hintergrundobjekte werden zu über 250.000 unterschiedlichen Strecken kombiniert. Wenn Ihr im südamerikanischen Dschungel durch versunkene Aztekenstädte braust, unter Bogenbrücken durchprescht oder Euch im eisigen Norden die Schiffsschraube zufriert, darf auch die passende Musikuntermalung nicht fehlen: Wie schon in Psygnosis' "Wipe Out" verläßt man sich auf flotte Techno-Rythmen und Rave-Stücke. Damit Ihr zu jedem Zeitpunkt aus einem reichhaltigen Track-Menü ein stimmungsgerechtes Stück aussuchen könnt, hat die Gruppe "Apollo 44" für "Rapid Racer" gleich ein komplettes Album eingespielt. *rb*



Schwimmkörper für die Boots-Balance: Die Ovale im unteren Bildschirmviertel zeigen Euch Neigung und Tiefgang.



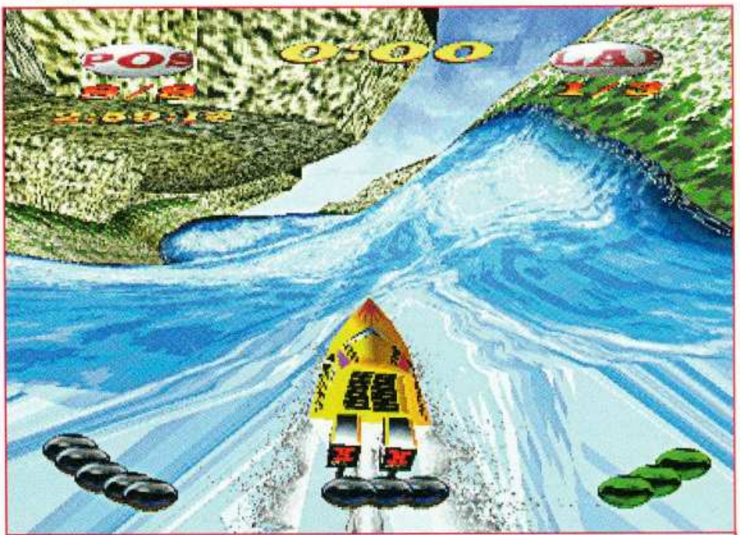
TITEL
Rapid Racer
HERSTELLER
Sony England
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
4. Quartal

FAZIT

Miyamoto bekommt Konkurrenz: "Porsche Challenge"-Ass Pascal Jerry will das Genre mit rasender Motorboot-Achterbahn und feuchtfröhlicher Wassersimulation revolutionieren.



Schroffe Felsnasen, Brückengrate und Wackelsteine: Der Kurs durch die Canyon-Klüfte gehört zu den optischen Highlights, ist allerdings den Profi-Planschern vorbehalten.



Spannender und verdrehter als in der Realität: Euer Boot wird von einem Sog zum nächsten gerissen und in die Schräglage geworfen.



Nach einer anstrengenden Schlägertour in den Bergen wundert Ihr Euch über eine sonderbare Statue...

...die prompt zum Leben erwacht und Freund und Feind mit gezielten Lasersalven einheizt!

Fantastische

Die legendäre Superheldentruppe "Fantastic Four" tritt zum finalen Gefecht gegen ihren Erzfeind "Dr. Doom" an. Seid mit dabei, wenn auf der Playstation in Kürze Flammen lodern und Render-Flieger attackieren!



Angriff in dunkler Nacht: Mit Feuerschwaden und Laserstrahlen auf dem Vormarsch.

Kein zünftiger Marvel-Superheldentrupp erlangte mehr Berühmtheit und eine größere Anhängerschaft als das übermenschliche "Fantastic Four"-Quartett – was liegt näher, als ein scrollendes Beat'em-Up um die Kämpferriege zu inszenieren? Denn deren Superfähigkeiten, Feuerbälle, Kraftfelder und Laserstrahlen sowie ihre wuchtigen Spezialattacken dürsten nach leistungsfähiger Hardware und aufwendiger Programmierung. Die "Probe"-Programmierer enthüllten bei einem MAN!AC-Besuch erste Details.



Angriff der Felsen-Männer: Mr. Fantastic hat der geballten Kraft der Rohlinge nichts entgegenzusetzen.

Zeitgemäße Technik

Im Gegensatz zu Capcom-Klassikern wie der "Final Fight"-Serie und dem "Punisher" ist "Fantastic Four" als Prügelspiel in Polygon-Kulisse angelegt. Der Vorteil dieser Technik wird Euch schon nach Sekunden klar: Je nach Kampfsituation zeigt Euch die Kamera eine anrückende Schlägertruppe aus der Totalen oder zoomt im Nahkampf gegen hünenhafte Grizzly-Bären ans Geschehen heran. Auch aus Jump'n'Runs wie "Pandemonium" und "Spider" bekannte Perspektivenwechsel sorgen für optische Abwechslung. Doch damit nicht genug: Auf Eurer Reise in Zukunft und Vergangenheit erkundet Ihr dank der Polygon-Architektur eigenmächtig Bonus-Kammern in einem mittelalterlichen Herrenhaus und wehrt Euch in einer futuristischen 3D-Arena Eurer Superhaut. Neben gigantischen Polygon-Monstern sind die meisten Prügelopfer als Bitmaps konzipiert: Die aus einzelnen Körperteilen zusammengesetzten Wichte überzeugen mit realitätsnaher Animation, können aber wie Ihr nur zur Seite austeilen – Schicksal.



Vier gewinnt

Damit das Quartett nicht zum Duo schrumpft, dürfen auch beim Sony-Heldenkampf bis zu vier Spieler gleichzeitig die Welt vor dem dämonischen Doctor Doom retten. Der Weg führt durch fünf Zeitabschnitte, die in 22 Sektionen unterteilt sind. Doch der Widerstand Eurer Feinde ist heftig: Neben weit über zwanzig gewöhnlichen Gegnern wie Roboter-Wachen, Felsmenschen und Wichten erweisen sich





Ein offenbar stillgelegter Reaktor wird zur Falle für das "Fantastic"-Team: Scharen von Gegnern und heimtückische Laser verlangen Euren Superhelden das Letzte ab.

Neben endlosen Abenteuern in Marvel-Heftchen, bei denen die Rächer permanent Gefahren trotzen, sorgte auch ein B-Film mit billigen Kostümen für Fan-Erheiterung – echte Marvel-Freaks haben ganze Jahrgänge des "weltbesten Comic-Magazins" im Schrank. Unkundige Weltenretter erfahren hier Grundlagen über das kommende Videospiel-Quartett:



Leuchtendes Inferno: Ein Transporter rast führerlos in ein Supermarkt-Gebäude und explodiert im Feuerzauber.



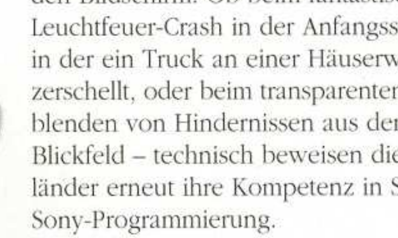


Effekte beim Affengeprügel (links) und eine typische Zoom-Studie beim Angriff einer fiesen Schläger-Truppe (rechts): Für Action ist gesorgt!

TITEL	Fantastic Four
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Sommer

FAZIT ***Effektgeladenes Prügelabenteuer um die spektakuläre Marvel-Crew: Bis zu vier Spieler schlagen sich durch aufwendige Comic-Szenarien.***

Helden



Boss-Attacke: Der beeindruckend detaillierte Render-Flieger versucht Euch zu rammen.

tieffliegende Render-Gleiter und andere Bosse als Prüfsteine. Egal, ob Ihr in die Haut von Thing oder Mr. Fantastic schlüpft, jeder Held verfügt über gut 30 Attacken. Damit Euer Daumen Zeit zum Verschnaufen hat, sind einige Shoot'em-Up-Sequenzen eingebaut: Mit einem Fadenkreuz bringt Ihr gefährdete Zivilisten in Sicherheit. Ballert auf die Bösewichte, bevor sie ihnen an den Kragen gehen!



Feuerregen: Mächtige Specials sind die Würze im Schläger-Tagesgeschäft.

Spezialeffekte, bitte!

Zum zünftigen Marvel-Geprügel gehört die Ambiente-gerechte Gestaltung – die fulminanten Attacken getreu ihrer Comic-Vorlage im Spiel zu realisieren, ist einer der Schwerpunkte der Entwicklungsarbeit. Die Probe-Programmierer sind in dieser Hinsicht bereits Profis - die preisgekrönten "Trilogy"-Titel zeigen dies deutlich. Für die "Fantastic Four"-Effekte kombinierte man die besten Effekt-Tools und zaubert eine Reihe beeindruckender Licht-, Zoom- und Polygoneffekte auf den Bildschirm. Ob beim fantastischen Leuchtfeuer-Crash in der Anfangsszene, in der ein Truck an einer Häuserwand zerschellt, oder beim transparenten Ausblenden von Hindernissen aus dem Blickfeld – technisch beweisen die Engländer erneut ihre Kompetenz in Sachen Sony-Programmierung.

Schläger-Power

Beim Antesten in London ging MAN!AC mit den Superhelden bereits ausgiebig auf die Pirsch. Der Spielablauf gefällt mit rasanten Schlagmanövern, spritzigen Spezialattacken und gelungenen Effekt-Orgien. Da sowohl die Plazierung der Gegner als auch das Design der frei begehbaren Abschnitte noch lange nicht fertiggestellt ist, können wir Euch in dieser Hinsicht keine Spielerfahrungen schildern. Freut Euch auf eine aufwendige Wiederbelebung eines in 16-Bit-Zeiten erfolgreichen Genres: Diese Marvel-Interpretation könnte dafür sorgen, daß die 32-Bit-Gemeinde wieder auf den Geschmack kommt! *cb*



Bitte mehr Power:
Die Fantastic-Four-Crew

REED RICHARDS - MR. FANTASTIC:
Der Wissenschaftler führte jahrelang die Vierer-Gang an, nach einem Scheintod und einer kurzen Action-Pause kehrte er zurück. Seine spektakulären Dehnfähigkeiten erlauben ihm, sich bis zu 1500 Fuß zu strecken: Damit können u.a. Gegner eingewickelt und weit entfernte Gegenstände geschnappt werden.

SUSAN STROM RICHARDS - THE INVISIBLE WOMAN:
Sue ist die Schwester von "Torch" Johnny und mit Dr. Richards verheiratet. Mit ihrer Fähigkeit, Gegenstände verschwinden zu lassen und unsichtbare Kraftfelder zu schaffen, hilft sie dem Team sowohl in der Abwehr, als auch bei Angriffsmanövern.





BENJAMIN J. GRIMM - THE THING
Der ehemalige Weltkriegs-Pilot Grimm mutierte aus unerfindlichen Gründen zum bärenstarken Monstrum, das jedoch unter bestimmten Umständen wieder menschliche Gestalt annehmen kann. Mit seiner sprichwörtlichen Temperatur-Unempfindlichkeit und der 85-Tonnen-Tragefähigkeit ist er der sympathische Kraftmeier des Teams: Der Mann fürs Grobe!

J. L. STORM - HUMAN TORCH
Der übermütige Jüngling Johnny, früher passionierter Corvette-Fahrer, kann als Fackel Feuerbälle schleudern und bis zu 20 Minuten fliegen – solange genügend Sauerstoff für Verbrennung da ist...



POPULOUS: THE THIRD COMING
Das dritte Zeichen

Als 16-Bit noch die technische Spitze war, galt "Populous" als das fesselndste Strategiespiel aller Zeiten. Nach dem zweiten Teil drang jedoch kein Laut mehr aus dem Olymp an sterbliche Spielerohren. Im Zeichen der Playstation sind die Götter jetzt wieder erwacht und drohen mit überarbeiteter 3D-Grafik und apokalyptischen Katastrophen.



Überraschungscoup von Bullfrog: Das lang verspätete PC-"Dungeon Keeper" endlich vom Tisch, tüfteln die Meisterentwickler der englischen Electronic-Arts-Tochter bereits an einem ähnlich spektakulären Fantasy-Spiel: Mit "Populous: The Third Coming" will Bullfrog eine Software-Legende wiederbeleben und dem nach "Lemmings" wohl wichtigsten Computerspiel aus England eine zeitgemäße Neuauflage spendieren. Gleichzeitig ist das Update ein Abschiedsgeschenk des Bullfrog-Gründers und Chefdesigners Peter Molyneux, der Bullfrog in diesen Tagen verläßt und in seine neue Firma übersiedelt. "The Third Coming" ist das letzte Projekt, das unter Peters begabter Leitung begonnen wurde.



Verschiedene Zoom-Stufen verschaffen dem göttlichen Spieler optimalen Überblick

Peter Molyneux' Debüt, das unvergeßliche Ur-"Populous" (ursprünglich für Atari ST und Commodore Amiga entwickelt) ist ein Spieldesign-Klassiker und mit seinen wuselnden Bauern und Kreuzrittern streng genommen auch einer der Väter der gegenwärtigen Echtzeit-Strategiewelle. Selbst dem wesentlich komplexeren, grafisch pompösen zweiten Teil (1991/92) gelang es nicht, das fesselnde Spielprinzip um Götter, Dörfer und Katastrophen zu verbessern – wer Abwechslung suchte, stattete den olympischen Göttern des zweiten Teils einen Besuch ab, kehrte aber schnell wieder zum einfacheren Vorgänger zurück.

Der dritte Teil setzt auf die unkomplizierte Spielmechanik des ersten Teils, verläßt aber die Lego-inspirierten Kontinente der beiden Vorgänger und bricht auf in eine "Magic Carpet"-ähnliche Welt mit sanft schattierten Hügeln,



"Populous: The Third Coming" wird primär für den PC entwickelt. Nach intensiven Gesprächen mit dem Entwickler Bullfrog konnten wir als weltweit erstes Magazin...





...authentische Playstation-Animationen für Euch ergattern. Die verschiedenen Landschaftstexturen sind auf den Bildern bereits sehr schön zu erkennen...



...denn je nach Jahreszeit tummeln sich Eure Anhänger über grünende oder verschneite, verdörrte oder herbstliche Hügel und Felder.





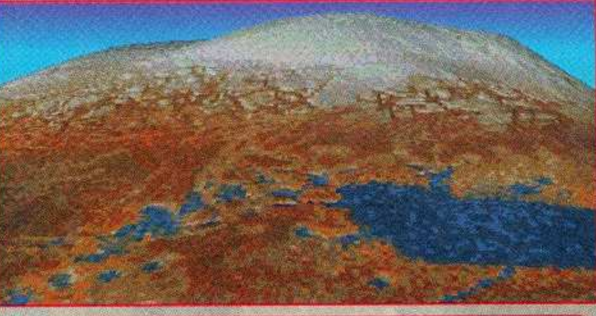
Garantiert bewohnbar: Jedes "Populous 3"-Gebäude besteht aus Balken, Ziegeln und Texture-Map-Putz.





Hügel, Meere, Wälder: Die Welt von Populous formt Ihr mit göttlichen Händen.

Häuser und Burgen stehen in der Playstation-Fassung noch nicht, dafür seht Ihr rechts unten bereits die Status-Armaturen, die einen unkomplizierten Spielablauf garantieren.



Wer "Magic Carpet" kennt, wird sich in der flüssig scrollenden "Populous"-Landschaft schnell heimisch fühlen.



In diesem frühen Stadium der Playstation-Entwicklung konzentriert sich Bullfrog darauf, alle Grafikpatzer und Slow-Downs auszumerzen.

fein aufgelösten Küstenlinien und Texturen für jede Jahreszeit. Dort tummeln sich unzivilisierte Wilde, die sich gerne dem Willen einer übermenschlichen Schamanin beugen. Diese formt ihre Barbaren zu Stämmen, die ihr ungeregeltes Dasein aufgeben, um organisiert nach neuem Lebensraum zu suchen.
Zu Ehren einer unsichtbaren Gottheit entstehen Dörfer und dann Städte, die reichlich mit Mana (der Grundessenz der erfolgreichsten Bullfrog-Spiele) gesegnet werden.
Der Gott des Volkes, das früher oder später als grimmige Armee über die Kontinente ziehen wird, seid Ihr – Euer Stellvertreter ist die charismatische und unermüdliche Schamanin.
"Populous: The Third Coming" ist eine technische und grafische Neuauflage, die die wichtigsten Spielelemente des ersten Teils erhält und diesen nur behutsam um neue Ideen erweitert. Katastrophen und Seuchen, Wirbelstürme und Vulkane sind auch im dritten Teil Eure effektivsten Waffen, mit denen Ihr die Ausbreitung Eures Volkes unterstützt und alle Ungläubigen bestraft. Mit göttlicher Macht formt Ihr per Joypad neue Kontinente, hebt Insel aus dem Meer und plaziert Lava-speiende Vulkane. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr Eure Truppen auch spezialisieren, um magische Einsatzkommandos und fliegende Eroberer, Spione und Superhelden zu schaffen.
Seid Euch Eurer übermenschlichen Fähigkeiten aber nicht zu sicher, denn irgendwo am anderen Ende der Welt entsteht ein zweites Imperium, für das Ihr nicht der Gott, sondern ein blasphemischer Teufel seid. Ein Zusammenstoß der beiden gegensätzlichen Religionsgemeinschaften ist unausweichlich.





Diese beiden Bilder stammen aus der PC-Version und zeigen eine bewohnte Siedlung, in der Eure Anhänger selbständig ihrem Tagwerk nachgehen.

Der dritte Glaubenskrieg setzt vor allem auf eine ausgefeilte 3D-Grafik-Technologie, die es Euch erlaubt vom All auf jeden Kontinent und in jeden Landstrich zu zoomen. Die Gebäude, die Ihr erblickt, wenn Euer göttliches Auge ganz nahe an eine menschliche Siedlung herankommt, bestehen aus einer komplexen Polygon-Architektur. Das sind massive Konstruktionen und nicht nur Texture-verklebte Würfel.
Zwischen Hütten und Burgen wuseln Eure Anhänger herum, die sich unter Eurem wohlwollenden Blick und mittels göttlicher Handreichungen vermehren und bald eine mächtige Streitmacht gegen die Feinde am anderen Ende der Spielwelt bilden.
Die PC-Version von "Populous 3: The Third Coming" soll laut Bullfrog spätestens Ende September europaweit ausgeliefert werden. Die Playstation-Fassung ähnelt der Vorlage, muß aber mit einer reduzierten Grafikauflösung auskommen und wird voraussichtlich erst knapp vor dem Jahreswechsel erscheinen. *wi*

FAZIT

TITEL: Populous 3
HERSTELLER: Bullfrog
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 4. Quartal

Echtzeit-Kreuzzüge in komplexen 3D-Welten – stark aufgemöbelte Fortsetzung zum 16-Bit-Kultspiel von 1989.





Vom Weltall könnt Ihr Euch auf jeden beliebigen Kontinent Eurer Welt zoomen. Auch diese drei Bilder stammen nicht aus der Playstation-Version, sondern von der PC-Fassung.

Im Hort der Orks

Die nächste Echtzeitschlacht rückt an die Konsolenfront: In "Warcraft 2" balgen sich Menschenritter und Orkenpack um die Herrschaft der Fantasy-Welt Azeroth.



Seegefecht: Ihr dirigiert Eure Flotte durch einen zugefrorenen Küstenkanal.

TITEL Warcraft 2
HERSTELLER Blizzard
SYSTEM Playstation, Saturn
BRD-RELEASE ab August

FAZIT **Die Fantasy-Alternative zu "Command & Conquer". Handliche Steuerung, coole Orksprüche und gnadenlose Suchtstrategie – ohne lästigen Menüwust oder Handbuch-Bibel.**

Gerade haben in Westwoods "Command & Conquer" die Tiberiumkriege getobt, schon schickt Blizzard den Fantasy-Konkurrenten "Warcraft 2" in die Echtzeitschlacht: Allerdings legt Ihr Euch in Blizzards Vorzeige-Scharmützel weder mit Hightech-Söldnern an, noch werden Eure Kämpfer von modernen Projektilwaffen durchlöchert – statt Kugeln rauschen Pfeile, Armbrustbolzen und Katapultgeschosse durch die Luft. Um ihr Reich gegen grünhäutige Ork-Invasoren zu verteidigen, ist den Rittern von Azeroth keine Echtzeit-Option zu teuer: Außer gemeinen Soldaten und Paladinen in Prunkrüstung werden magiekundige Charaktere wie Magier oder Priester in den Kampf geschickt. Mit wehendem Gewand und wallendem Bart auf dem Schlachtfeld angekommen, rollen die Märchen-Magier Feuerwalzen über die feindliche Front oder rufen tote Kameraden wieder ins Leben. Allerdings sind schwarze Magie und Kriegsmaschinerie kein Privileg der Guten: Auch die warzigen Invasoren haben seit dem ersten PC-Überfall auf Azeroth dazugelernt. Außer klassischen Fußtruppen, Speerträgern, Schützen und Magiern haben die Orks aus ihrer Heimatdimension monströse Kriegsmaschinen eingeschifft: Vor Azeroths Küsten flattern die Fahnen von Schaufelraddampfern und Segelbooten im Wind, über die Sprite-Landschaft trudeln riesige Zeppelinvehikel, um Trutzburgen und Siedlungen aus der Luft zu bombardieren. Nur wer seine eigenen Streitkräfte hurtig hochrüstet, hat gegen die geballte Übermacht eine Chance: Wie in "Command & Conquer" hocken Eure Leute zu Spielbeginn zwischen ein paar windschiefen Baracken – Truppenlager und Befestigungsanlagen gibt's nur gegen klingende Münze und die nötigen Rohstoffe. Wie Eure Kämpen koordiniert Ihr die Arbeiter mit simpeln Echtzeit-Anweisungen. Die "Peasants" schuften in der Miene oder roden für Euer nächstes Bauvorhaben den Forst – unterdessen patrouillieren Eure Soldaten die Grenzen. *rb*



Eure Bauern haben schon Schwielen an den Händen: Kaum Gold geschürft, werden sie zum Kasernenbau abkommandiert.



Euer Orkdorf brennt lichterloh: Habt Ihr mit dem braven Rittern nichts im Sinn, schlagt Ihr Euch auf die Invasoren-Seite.



Simple Point'n'Click-Strategie: Ihr wählt Einheit sowie Ziel, und schon marschiert Eure Truppe zum Einsatzort.



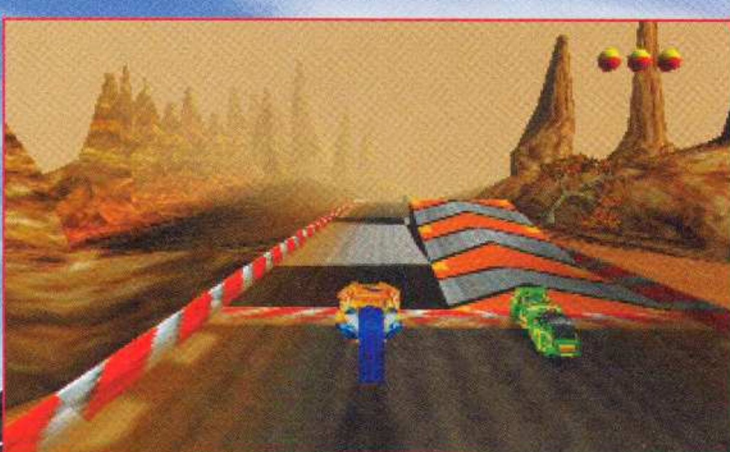
Das Ziel bestimmt die Aktion: Schickt Ihr Eure Mannen zum Wald, hacken Sie Holz. Feindliche Einheiten werden massakriert.



Ungebremste Möglichkeiten!
MARIO KART 64™
Flirrender Asphalt. Die Ampel auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon. Driftend durch die Kurve. Mit vier Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie. Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.
NINTENDO64
Nintendo®
The New Dimension of Fun
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. , TM and ® are Trademarks of Nintendo.

WORK IN PROGRESS

Motorrad-



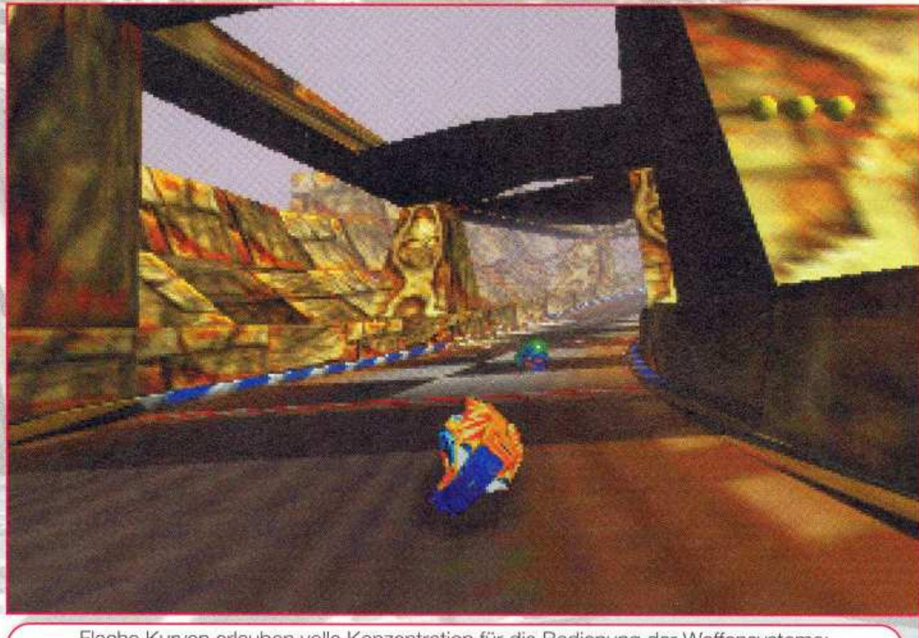
Statt wie Euer Konkurrent die Schanze zu nehmen, versucht Ihr, auf der linken Spur vorbeizuziehen.

Acclaim's N64-Rennspiel "Extreme G" macht Fortschritte: Lernt die neuesten Details des rasanten 3D-Spektakels kennen und lest im Interview, welche Technik-Details des N64 nerven.

Beim Besuch der Probe-Studios in London wurde einer Gruppe von Journalisten erstmals eine spielbare Version von „Extreme G" vorgestellt. In der letzten MAN!AC haben wir Euch dieses Nintendo-64-Projekt bereits kurz präsentiert. Es handelt sich um ein futuristisches Rennen auf pfeilschnellen Motorrädern, die sich während halsbrecherischer Fahrten auf Steilkurven und Loopings mit Raketen und anderen Waffen von der Strecke schießen.

Der erste Eindruck der frühen Version enttäuschte nicht: Beim Einspieler-Modus steuert Ihr per Analogstick Euren Flitzer flüssig durch aufwendige Stollen- und Schachtsysteme. Auf freiem Gelände halten mächtige Träger die Strecke aufrecht, bevor Ihr eines der verschnörkelten Einlaßtore zur nächsten Grube passiert. Fünf CPU-Fahrer gilt es während einer Saison zu schlagen, um die „Extreme G"-Liga siegreich zu beenden. Bisher sind erst drei Strecken fertiggestellt, auf den restlichen Achterbahn-Kursen schmücken noch plane Polygone und Gitterstrukturen die Wände. Leider befindet sich in der frühen Version vor Euch ständig eine Nebelwand. Das behindert zwar meist nicht das Fahren, enttäuscht aber trotzdem: Selbst bei Playstation-Rennspielen reicht der Horizont teilweise deutlich weiter. Beim Vierspieler-Duell hatte die frühe Version noch mit verkürztem Sichthorizont und mit langsamerer Bildrate zu kämpfen. Trotzdem lassen sich spannende Gefechte erahnen: Über zwanzig Waffensysteme wollen die Designer bis zum Termin im Spätsommer noch einbauen. Zielsuch-Laser und Raketen, tückische Minen, Warp-Felder

Produkt-Test: Jede neue Version des Gleiter-Rennens wird auf EPROM gebrannt und probegespielt.



Flache Kurven erlauben volle Konzentration für die Bedienung der Waffensysteme: Neben den üblichen Gimmicks dürft Ihr auch Warps nutzen.

„Extreme G" hat nichts mit „Wipeout" gemeinsam!

? Welche Features unterscheiden „Extreme G" von anderen Next-Generation-Rennspielen wie „Wipeout"?

Darren: Nun, die spezifischen Elemente wie innovative Waffensysteme, Warps und Streckenverläufe: Korkenzieher, Loopings und sogar in diese Schikanen integrierte Abzweigungen – das gibt's nur hier. Außerdem ist die realistische Schwerkraft-Simulation ein Pluspunkt: Diese hat nicht nur Einfluß auf die Steuerung der Bikes, sondern auch auf einige der Waffensysteme. „Extreme G" hat keine Ähnlichkeit mit „Wipeout".

? Wie lange dauert die Entwicklung von „Extreme G" bereits? Wie groß ist das Team, das permanent an der Programmierung beteiligt ist?

Darren: Mit Konzeption und Design begannen wir vor etwa 18 Monaten. Unser Kern-Team besteht aus elf Mitgliedern, die Abteilungen Musik und Management ausgenommen.

? Wird es Umsetzungen von "Extreme G" auf andere Plattformen geben? Wenn ja, wann beginnt die Entwicklung?

Darren: Wir überlegen uns, das Spiel auch auf der Playstation zu veröffentlichen. Das würde dann auch die ständigen Vergleiche mit „Wipeout" beenden: Man könnte klar die Unterschiede zu „Extreme G" sehen. Sollten wir uns zu einer Playstation-Version entschließen, werden wir versuchen, beide Versionen etwa zeitgleich zu veröffentlichen.

? Was sind Deiner Meinung nach die primären Stärken der N64-Hardware? Welche Schwierigkeiten gibt es, wenn man für diese Plattform entwickelt?

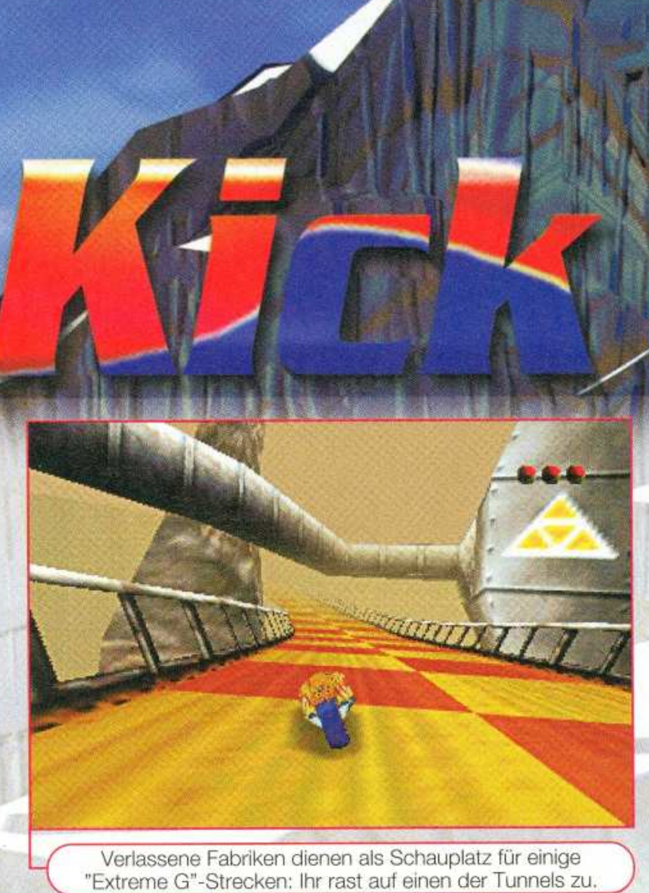
Darren: In diesem Projekt half uns vor allem die Fähigkeit, bei Berechnungen Fließkomma-Operationen durchführen zu können. Ein Problem ist der sehr kleine Cache-Speicher, der für Texturen zur Verfügung steht. Da dieses Problem nicht zu umgehen ist, mußten wir einfach kleinere Texturen als geplant benutzen. Ein weiteres Problem ist die Tatsache, daß das Abspielen von Musik den Hauptprozessor belastet. Insgesamt sind wir mit der Hardware selbst sehr zufrieden: Bis auf einige Details bietet sie alles, was wir uns wünschen.

? Welche Erfahrungen hat das Team bereits im Rennspielbereich gesammelt?

Darren: Unsere Entwickler sind keine Anfänger: Einige sehr bekannte 16-Bit-Rennspiele wie "Top Gear Rally" auf dem Super Nintendo stammen von Mitgliedern des "Extreme G"-Teams.

? Wieviele Strecken wird es geben? Was passiert nach dem Durchspielen des Grand-Prix-Modus, gibt es spiegelverkehrte Kurse oder Bonus-Abschnitte?

Darren: Wir werden mindestens zwölf Strecken einbauen. Mit mehreren



Verlassene Fabriken dienen als Schauplatz für einige "Extreme G"-Strecken: Ihr rast auf einen der Tunnels zu.



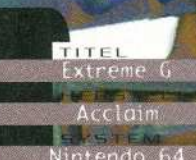
Pfeilschnelle Flitzer: Hier eine der seltenen Passagen, bei der Ihr ohne Bedenken voll auf's Gas steigen könnt. Meist müßt Ihr aber mit schwer zu nehmenden Kurven kämpfen.

und Schockwellen werden zum Highspeed-Gefecht benutzt, besonders bei den teils verwirrenden Kurvenkombinationen braucht Ihr eiserne Konzentration, Eure Ausrüstung effektiv einzusetzen.

Hoffentlich habt Ihr gerade Euren Schutzschild aktiviert, wenn eine Granate an Eurem Heck hängt! Neben der Fertigstellung der Streckengrafik und der Optimierung der Bildrate überlegt das „Extreme G"-Team zur Zeit, ob noch weitere Features wie Nachteinsätze und andere Spielmodi (momentan stehen Einzelrennen, Grand-Prix und diverse Multispieler-Modi zur Wahl) realisiert werden. Während Ihr mit waghalsiger Geschwindigkeit durch die engen Kurven braust und meterweite Schanzensprünge absolviert, feuert Euch Techno-Musik zu noch mehr Gas-Einsatz an. Beim Probespiel in London allerdings kamen die Sounds noch von Musikkassette. Da das Abspielen von Musik direkt vom Hauptprozessor zu bewältigen ist, muß hier noch einiger Programmier-Aufwand investiert werden. Im November gehen die Turbo-Bikes an den Start. Ob es noch weitere Versionen geben wird, erfahrt Ihr im Interview unten. *cb*



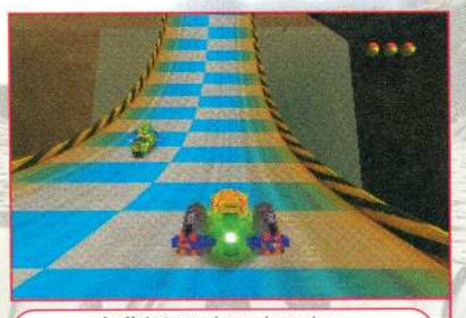
Einfahrt in einen Einfach-Looping. Besonders unter Beschuß artet das Rennen in Turbo-Hektik aus!



TITEL
Extreme G
Acclaim
SYSTEM
Nintendo 64
PRO-RELEASE
November

FAZIT

Schneller, abwechslungsreicher, bunter: Ambitioniertes Motorrad-Rennen in ferner Zukunft, das mit enorm komplexen Strecken glänzt.



Auffahrt zu einem Looping-Intermezzo: Mit Turbo-Einsatz schießt Ihr am Gegner links problemlos vorbei.



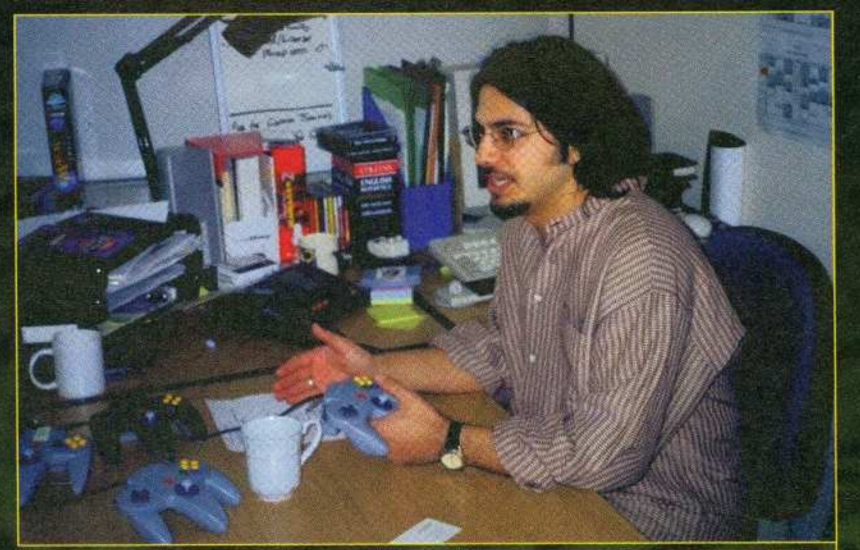


Drängeleien auf der Strecke (links und Mitte) sowie Waffeneinsatz (rechts: Schilde in Aktion) entscheiden die "Extreme G"-Rennen.



Da hat sich einer der Fahrer wohl verschätzt: Durch Bandenkontakt verliert Ihr allerdings nur geringfügig an Geschwindigkeit.

INTERVIEW MIT DARREN ANDERSON, PRODUZENT VON „EXTREME G":



"Extreme G"-Produzent Darren Anderson in seinem Büro. Neben ihm liegen noch die Pads, die von der Vierspieler-Testpartie herrühren.

Schwierigkeitsgraden hoffen wir, für Anfänger und Profis eine Herausforderung zu schaffen. Neben den normalen Strecken planen wir auch einige Bonus-Abschnitte, zum Beispiel eine „Tron"-ähnliche Strecke mit abstrakten Objekten. Um zu erfahren, was nach dem Durchspielen passiert... einfach selbst ausprobieren!

? Einige Fragen zur Technik: Liegt das Hauptaugenmerk auf einer konstant flüssigen Bildrate, oder versucht Ihr, vor allem spektakuläre Strecken-Details zu realisieren? Welche Kompromisse gibt es bei den Zwei- bzw. Vierspieler-Modi, um diese spielbar zu erhalten? Wie groß wird der Modul-Speicher sein?

Darren: Die Bildrate ist enorm wichtig: Die Leute haben keinen Spaß mit Spielen, die einen rucklігen Eindruck machen. Um in den Mehrspieler-Modi den Grafikaufbau konstant flüssig zu halten, müssen wir die Sichtweite verkürzen. Der „Nebel" rückt also etwas näher an den Betrachter heran. Diesen Kompromiß müssen wir allerdings nur bei drei bzw. vier Spielern eingehen. Die Zweispieler-Modi werden wohl technisch nicht vom Einspieler-Modus zu unterscheiden sein. Das Modul wird 64 MBit groß sein, so daß es mit dem Speicherplatz knapp wird. Allerdings haben wir mit Modul-Spielen eine Menge Erfahrung aus der 16-Bit-Zeit, die uns beim N64 zu Gute kommen.

WORK IN PROGRESS

GOEMON 64
Im Land des Lächelns

Fast alle Spieleserien von Konami sind auch in Deutschland erfolgreich. Nur ein kleines Dorf voller skurriler Gestalten trotzt seit Jahren allen Lokalisierungs- und Importversuchen. Jetzt debütiert "Goemon" auf dem Nintendo 64 - eine deutsche Version ist definitiv in Arbeit!





Goemons erstes 64-Bit-Abenteuer besticht durch frei begehbare 3D-Städte mit Geschäften und Privathäusern.





Und so sah Goemons Welt vor ein paar Jahren aus: Auf den Bildern einer Super-NES-Version und...

...der Playstation-Fassung erkennt Ihr schon Euren blauen Kumpel und die typische Fernost-Architektur.

Probotectoren und „Gradius"-Helden, „Soccer"-Stars und „Parodius"-Aliens gehören seit den Tagen von NES und Game Boy zu den Stars der Videospielszene. Auch in Deutschland sind die Helden des japanischen Spieleherstellers Konami überaus erfolgreich. Nur eine Spieleserie hat sich Konami exklusiv für Japan reserviert: Die verrückten Action-Adventures um „Goemon" und seine Freunde lassen in Fernost die Kassen klingeln, schienen für den westlichen Markt grafisch und thematisch jedoch ungeeignet. Dabei bietet „Goemon" eine vorzügliche Mischung aus Abenteuerspiel mit geruhsamen Shopping- und Smalltalk-Sequenzen, kniffligen Jump'n'Run-Einlagen und actionreichen Endgegnergefechten. Das erste von insgesamt vier Super-Nintendo-Spielen übersetzte Konami als „Mystical Ninja" noch ins Englische. Diese Version wurde 1992 auch in Deutschland ausgeliefert und von der Fachpresse gefeiert. Danach bekamen nur noch eiserne Import-Freaks mit, wie sich die „Goemon"-Saga von Folge zu Folge verbesserte, mit neuen Elementen angereichert wurde, und frische Helden die Kumpelrolle für „Goemon" übernahmen. An der ersten Playstation-Version (1996) scheiterten schließlich auch Import-Kenner: Die auf-

1987

Wie alles anfing: Das erste "Goemon" (MSX) war grafisch noch äußerst primitiv.





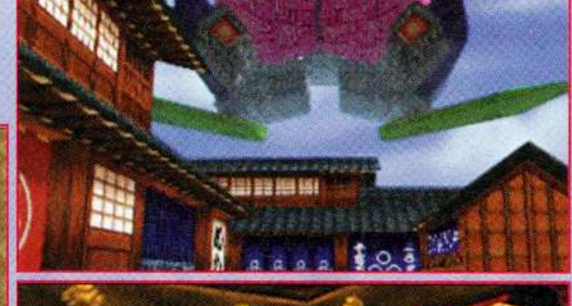


Drei Freunde bringt Euer Held ins Spiel: Zwischen den einzelnen Pixel-Artisten könnt Ihr jederzeit durchschalten.



"Mystical Ninja": Das einzige Goemon, das bisher nach Deutschland kam, erntete hervorragende Kritiken.









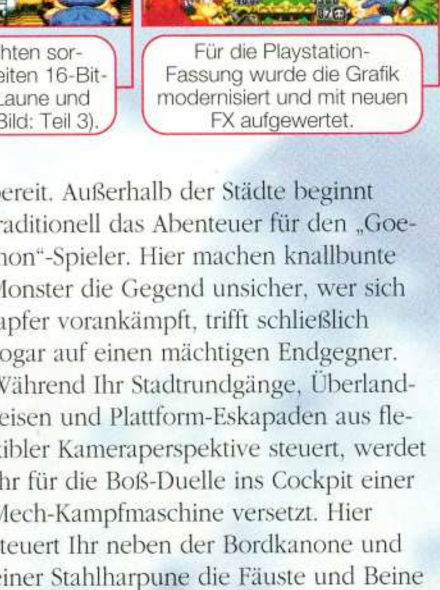


Nach „Starfox" enthält auch „Goemon" umfangreiche 3D-Filmsequenzen: Im Vorspann entdecken Goemon und sein treuer blaubärtiger Partner das Raumschiff eines gefährlichen Despoten über der Stadt. Noch lacht die kaiserliche Familie (rechts), doch Minuten später steht ihr Palast unter feindlichem Beam-Beschuß.



Einen mächtigen Endgegner erlegte MAN!AC bereits in der frühen "Goemon"-Vorabversion: Mit Fausthieben, Harpune und Plasma-Dauerfeuer triumphiert Ihr als Mech-Pilot.





Die Mech-Duelle auf dem Nintendo 64 sind wilder und beeindruckender als in den vorangegangen "Goemon"-Versionen.

polierte 32-Bit-Variante stellte westliche Spieler mit ihren zahlreichen japanischen Texten vor unlösbare Rätsel (MAN!AC 6/96). Japanische Texte fanden sich auch in der brandneuen (und noch nicht fertiggestellten) Nintendo-64-Version, die wir Mitte Mai von Konami erhielten. Doch die Chancen stehen gut, daß das neueste und technisch aufwendigste „Goemon" übersetzt wird und bis Ende des Jahres in Deutschland erscheint.



Die 3D-Schlachten sorgen seit dem zweiten 16-Bit-"Goemon" für Laune und Blechschäden (Bild: Teil 3).



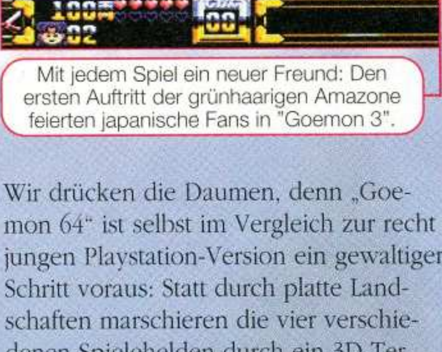
Für die Playstation-Fassung wurde die Grafik modernisiert und mit neuen FX aufgewertet.

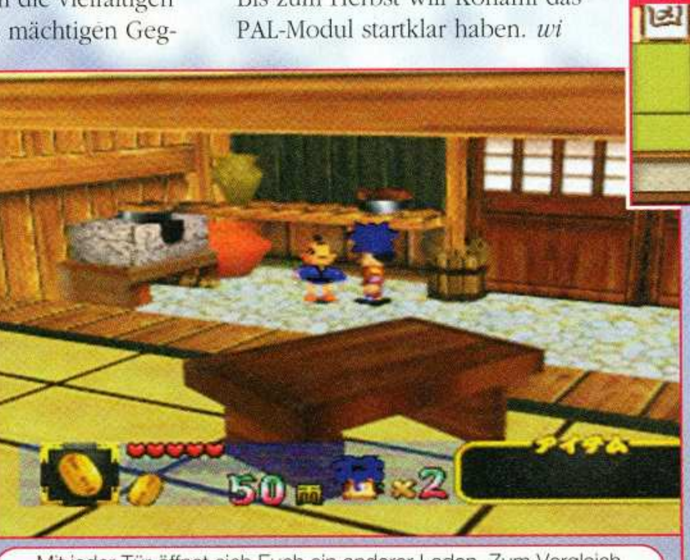


Mit jedem Spiel ein neuer Freund: Den ersten Auftritt der grünhaarigen Amazone feierten japanische Fans in "Goemon 3".

Wir drücken die Daumen, denn „Goemon 64" ist selbst im Vergleich zur recht jungen Playstation-Version ein gewaltiger Schritt voraus: Statt durch platte Landschaften marschieren die vier verschiedenen Spielehelden durch ein 3D-Terrain, das an die Welt von „Mario 64" erinnert und doch alle bekannten „Goemon"-Elemente aufweist: In den Städten stehen Euch Geschäfte und Tempel offen, Passanten, Wächter und Händler sind zu einem kleinen Gespräch immer bereit. Außerhalb der Städte beginnt traditionell das Abenteuer für den „Goemon"-Spieler. Hier machen knallbunte Monster die Gegend unsicher, wer sich tapfer vorankämpft, trifft schließlich sogar auf einen mächtigen Endgegner. Während Ihr Stadtrundgänge, Überlandreisen und Plattform-Eskapaden aus flexibler Kameraperspektive steuert, werdet Ihr für die Boß-Duelle ins Cockpit einer Mech-Kampfmaschine versetzt. Hier steuert Ihr neben der Bordkanone und einer Stahlharpune die Fäuste und Beine des Riesenroboters, um die vielfältigen Attacken eines ebenso mächtigen Gegners abzuwehren. „Goemon 64" ist noch weit von seiner Fertigstellung entfernt, doch zahlreiche Sequenzen sind bereits vollständig spielbar. Sieht man von der Luxus-Grafik des N64 ab, hält sich die Neuauflage eng an die phantasievollen Vorgänger: Jump'n'Run bildet den Schwerpunkt, die Abenteuer in der Stadt dienen zur Orientierung, Entspannung und Ausrüstung, die 3D-Duelle bilden den funkensprühenden Abschluß jedes Levels.

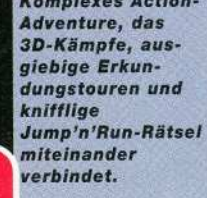
Wir sind gespannt auf eine fertige Version des ersten „Goemon"-Epos in 3D. Bis zum Herbst will Konami das PAL-Modul startklar haben. *wi*





Mit jeder Tür öffnet sich Euch ein anderer Laden. Zum Vergleich ein Geschäftsbesuch auf dem Super Nintendo (oben rechts).





FAZIT

TITEL
Goemon
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
4. Quartal

Komplexes Action-Adventure, das 3D-Kämpfe, ausgiebige Erkundungstouren und knifflige Jump'n'Run-Rätsel miteinander verbindet.



Um jede Stadt erstrecken sich weite Grünflächen, in denen Ihr kämpft (hier mit verbranntem Hintern)...



...vor bissigen Feinden davonlauft oder Geschicklichkeitsaufgaben à la "Super Mario 64" löst.



Polygon-Flirt: Die Gespräche mit Passanten und anderen Stadtbewohnern werden gerade ins Deutsche übersetzt.

Im Gespräch mit dem "Agent Armstrong"-Macher Raffaele Cecco

"Wir haben alle Playstation-Fähigkeiten ausgenützt"

Ballern in allen Dimensionen: "Agent Armstrong" verblüfft durch Action ohne Flackern, Slow-Downs oder Ruckeleien.

Hinter "Agent Armstrong", dem wild zoomenden Bitmap-Ballerspiel von Virgin, steckt das englische Programmier-Team "King of the Jungle". Dessen Kopf Raffaele Cecco ist ein alter Hase im Spielegeschäft, seit den 80er-Jahren bekannt für Actionspiele wie "Cybernoid" und "Stormlord". Später arbeitete Cecco mit Programmierstars wie David Perry ("Earthworm Jim") und Mev Dinc ("Street Racer"). Nach einer Handvoll 16-Bit-Veröffentlichungen ist "Agent Armstrong" der erste 32-Bit-Titel des Spieleveteranen. Wir baten Raffaele Cecco zum Gespräch. *wi/cb*

Gratulation, in "Agent Armstrong" konnten wir selbst dann keine Geschwindigkeitseinbußen entdecken, wenn der ganze Bildschirm mit Explosionen und Geschossen gefüllt ist...

RAFFAELE: Slow-Downs sind immer ein Problem, wenn Du von einer Maschine 60 Bilder pro Sekunde verlangst und sie damit an ihr Limit treibst. Damit in "Agent Armstrong" viele gewaltige Explosionen und Effekte gleichzeitig und ohne Slow-Downs möglich wurden, mußte ich meinen Code ständig verbiegen und verbessern.

Welche Hardware-Eigenschaften der Playstation habt Ihr für "Agent Armstrong" denn besonders genützt? Mit welchen Schwächen der Playstation wurdet Ihr konfrontiert?

RAFFAELE: Die Playstation mag ich wirklich gerne. Sie ist nicht perfekt, aber für einen Programmierer ist sie eine sehr gut aufgebaute Konsole, die außerdem von Sony kompetent unterstützt wird. Wenn man sie richtig programmiert, ist sie sehr schnell und besitzt eine exzellente Sound-Kompression. Ich glaube, mit "Agent Armstrong" habe ich alle Fähigkeiten der Playstation ausgenützt. Trotzdem stieß ich auf ein Problem, das ich bislang mit jeder Hardware hatte: nicht genug Speicher, nicht genug Geschwindigkeit. Das ist natürlich nicht die Schuld der Playstation – gib' einem Programmierer den kleinen Finger, und er will gleich die ganze Hand.

Welchen Einflüssen folgt Dein Spieldesign, woher habt Ihr die zahllosen spielerischen Ideen genommen?

RAFFAELE: Wenn ich ein Spiel entwickle, denke ich immer darüber nach, was mir selbst gefallen würde. Bei "Agent Armstrong" haben wir uns auf Spielelemente konzentriert, die sowohl Spaß machen als auch visuell beeindrucken – so z.B. die Luftangriffe. Vermeiden wollten wir den linearen Spielablauf, der zahlreiche andere Ballerspiele langweilig werden läßt. Deshalb haben wir Missions-Ziele wie z.B. die Rettung eines entführten Kameraden eingebaut, um das Ganze etwas aufzupeppen.



Betrachtest Du Dich selbst eher als Programmierer oder als Designer?

RAFFAELE: Ich denke, daß jeder gute Programmierer auch in das Spieldesign involviert sein sollten – das gleiche gilt für Grafiker oder Produzenten. Jede Person in der Spieleentwicklung, die nicht in das Design des Spieles eingebunden sein möchte, wäre mir verdächtig.



Du entwickelst seit 1985 Computer-Spiele. Auf welches Deiner Spiele bist Du besonders stolz?

RAFFAELE CECCO: Momentan bin ich natürlich stolz auf das, was aus "Agent Armstrong" geworden ist – genau die Art von Spiel, die ich selber gerne auf der Playstation sehen würde. In Hinblick auf meine älteren Spiele habe ich immer noch eine Schwäche für "Cybernoid" auf dem Spectrum (*englischer Heimcomputer zwischen 1982 und ca. 1987*, Anm.d.Red) und "First Samurai" auf dem Amiga.



Was war Dein bis heute miesester Job?

RAFFAELE: Mein miesester Job? Das war, als ich die Kneipe meines Vaters während meiner Schulferien sauber machen mußte. Viel streßiger als mein Job als Direktor von King of the Jungle war das aber eigentlich auch nicht...



Wie seine langjährigen Weggefährten David Perry und Nick Jones ("Earthworm Jim") setzt auch Raffaele Cecco auf technische Kompetenz und respektlose Spielideen.



"King of the Jungle"-Boß Raffaele Cecco: "Ich mag die Playstation - richtig programmiert ist sie rasend schnell".

Du hast auf fast allen Heimcomputern und Spielkonsolen programmiert. Welche Plattform war in Deinen Augen für Spiele denn am besten geeignet?

RAFFAELE: Die gegenwärtigen und vergangenen Konsolen lassen sich nicht so einfach miteinander vergleichen. Die besten Maschinen sind immer die, die den Leuten am meisten Spaß bereiten. Geräte, mit denen ich persönlich – programmierend oder spielend – den meisten Spaß hatte, sind das Atari VCS, der Spectrum, das Super Nintendo, der Game Boy und jetzt die Playstation.



War es denn schwerer mit 8-Bit-Systemen und nur 40 KByte RAM zu arbeiten als jetzt mit moderner RISC-Hardware?

RAFFAELE: Auf der 8-Bit-Hardware ließ es sich definitiv leichter arbeiten, denn jetzt sind die Konsolen super-komplex, besitzen so viele spezielle Fähigkeiten und Sub-Systeme, die alle zusammenspielen. Alles, was ich z.B. über den Spectrum wissen mußte, stand in einem Buch mit 250 Seiten. Die Playstation hingegen besitzt eine Dokumentation mit über 4.000 Seiten, eine eigene Entwickler-Mailbox, CDs für Programmierer und eine eigene technische Support-Abteilung bei Sony!

"Agent Armstrong" ist Dein erstes CD-ROM-Spiel, Nintendo hingegen setzt auf ROM-Module. Hältst Du persönlich die CD-ROM für das optimale Spielemedium?

RAFFAELE: Wenn man Module mit der Speichergröße einer CD günstig produzieren könnte, wäre der Fall klar. Kann man aber nicht – es sieht also so aus, als ob wir mit CDs auskommen müssen. Sie lassen sich billig herstellen, haben massig Speicherplatz und jeder ist mit ihnen vertraut.

Dein persönliches Lieblingsspiel?

RAFFAELE: Der Automat "Defender", "Super Mario Land" auf dem Game Boy, "Super Mario World" auf dem Super NES und aktuell "Micro Machines 3" auf der Playstation.


DIE
TOTALE
OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt
Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter
und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven
sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger,
erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter-
und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI
XXL
SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Sales Manager/ Assistent

Die Produktpalette steht, jetzt sollen Absatz und POS-Promotion anlaufen: Als Sales Manager arbeitet Ihr an der Schnittstelle zwischen Industrie und Handel.

In der jungen Branche der interaktiven Unterhaltung ist es kein Einzelfall, daß sich Herstellerunternehmen an separate Vertriebsfirmen wenden, um professionellen Außendienst zu betreiben: Firmen wie Sega und Nintendo verlassen sich im Vertriebsbereich auf kompetente Spezialisten wie z.B. die Distributoren Avalon und Bienengräber. Die im Einzelfall mögliche Auslagerung des Bereichs Vertrieb bedeutet jedoch nicht, daß der Hersteller den Kontakt mit dem Handel gänzlich verliert.

Sogenannte Sales Manager bzw. Sales Coordinators bauen die vertragliche Basis für die Handelsbelieferung auf und geben darüberhinaus auch kreative Impulse zur besseren Kommunikation und Zusammenarbeit. Die Betreuung des Handels erfolgt in praktischer Hinsicht mit dem Vertriebsteam, dessen organisatorische Leitung und Koordination dem Sales Manager untersteht: So werden Kreditlinien festgesetzt, Liefermengen und Preis- bzw. Mengenkonditionen fixiert sowie Neukunden aquiriert. Das geschieht in Abstimmung mit der Firmenstrategie und den innerbetrieblichen Absprachen. Gibt es Probleme mit Liefermengen und der Produktqualität, wendet sich der Handel ebenfalls an den Sales Manager. Doch neben den administrativen Aufgaben sollten auch Innovationen den reibungslosen Informationsfluß gewährleisten: Mit regelmäßigen Handelsblättern, der Anregung verkaufsfördernder Aktionen und der zugehörigen Ausarbeitung von Werbekostenzuschüssen wird der Kontakt zum Handel intensiviert und Verständnis für den Wunsch nach begrenztem "Regalplatz" geweckt. Gegebenenfalls werden auch Schulungen für das Handelspersonal angeboten. Zur Erfüllung der Aufgaben steht der Sales Manager in engem Kontakt mit den Abteilungen Public Relations, Marketing und dem Außendienst. Genaues Wissen über die zur Disposition stehenden Produkte erhöht dabei die Arbeitsleistung: Nur regelmäßige Treffen mit den Produkt-Managern sichern die erforderlichen Informationen. In bestimmten Abständen erfolgen Vertriebstagungen, bei denen auf strategischer Ebene Planungen bezüglich angestrebter Verkäufe und verfügbarer Budgets erfolgen. Der Sales Assistent hilft in der Folgezeit durch unterstützende Tätigkeiten und Mithilfe bei Schriftverkehr, Telefonaten und Vertragsentwürfen, die Planungen einzuhalten.

Aus einem Sony-Händlerprospekt: Die POS-Maßnahmen (hier Präsentations-Aufsteller und Software-Ständer) werden Händlern vorgestellt und in ein umfassendes Lieferkonzept eingebunden.

Wer mit dem Beruf des Sales Managers liebäugelt, darf kaufmännische Tätigkeiten nicht scheuen und sollte auch rechtlich sattelfest sein. Ein Studium ist hilfreich, wie bei allen Tätigkeiten in der jungen Software- und Unterhaltungsbranche jedoch nicht zwingend. Gute Chancen bieten sich ausgebildeten Handelsfachwirten, die bereits einige Jahre praktische Erfahrung gesammelt haben. Das Wissen um die innerbetrieblichen Abläufe von Elektromarktketten wie etwa "Media Markt" und "Pro Markt" schafft Verständnis für die Erfordernisse im Handel. Wer die Logik von begrenztem Regalplatz und das Verhalten von Laufkundschaft nicht nur aus Büchern kennt, tut sich im Umgang mit zögerlichen Fachmarkt- und Kaufhausketten-Managern leichter. Persönliche Eigenschaften wie Vielseitigkeit und Belastbarkeit gehen einher mit Anforderungen an Verhandlungsgeschick und Kommunikationsfähigkeit. Die weiteren Karrierestufen des Sales Managers können bis in die Geschäftsleitung führen, anfangs sind für Assistenten-Gehälter von knapp 5.000 Mark die Regel. *cb*

BERUF
Sales Manager
GEHALT
4.500 - 9.000 DM
STUDIUM
BWL sinnvoll, aber nicht notwendig

FAZIT
Auf der praktischen Ebene Marketing betreiben und Produktkenntnis beweisen: Als Sales Manager sind vielseitige Kenntnisse und Verhandlungsgeschick Schlüssel des Berufserfolgs.



Nintendo-Marketing: Die N64-Vorverkaufsaktion verlangte vom Vertrieb flächendeckende Händlerversorgung mit Prospekten, Videokassetten und Displays. Leider gab's zum Start Lieferprobleme.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE
KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH Produzent Projektleiter ▸▸▸▸▸ Spieldesigner MANIAC 5 97
Spieleprogrammierer ▸▸▸▸▸ Computer-Grafiker MANIAC 12 96 Musiker & Soundprogrammierer MANIAC 3 97
ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH Sales Assistant Manager MANIAC 6 97 Marketing Assistant Manager MANIAC 4 97
PR Assistant Manager MANIAC 10 96 Trade Marketing Assistant Manager ▸▸▸▸▸ Produkt Label Manager MANIAC 1 97

NEWS

Neuer Star im Hiphop-Underground

Mit "Parappa the Rapper" veröffentlicht Sony eine kindliche Geschicklichkeitsprüfung für angehende Rap-Stars.

Wer ein echter Hiphop-Sar werden möchte, sollte bereits in frühen Jahren Taktgefühl und passende Reime üben: Mit "Parappa the Rapper" gewinnen Nachwuchs-Coolios das Herz von Parappas lieblicher Sonnenblumenfreundin, indem sie mit Parappa an den wichtigsten Lehrstunden zum Super-Hiphopper teilnehmen. Euer erster Lehrer ist eine tanzende Zwiebel, die Euch die ersten Schritte auf dem Parkett nahelegt. Die Feuerknöpfe sind je nach Level mit einem Tanzschritt oder Wort belegt, Ihr ahmt im richtigen Takt Euren Lehrer nach und gewinnt so Respekt unter den Rapfans. Am oberen Bildschirmrand weist Euch eine "Notenleiste" die richtigen Buttons, ein kleiner Parappa-Kopf hält ständig den Takt. Während am Anfang nur die exakte Reihenfolge der Tasten gefragt ist, müßt Ihr in höheren Levels im richtigen Tempo den Einsatz finden. Dort erwarten Euch nämlich Küchenhühner, Ragga-Frösche und Hiphop-Fahrlehrer, die Euch hart auf die Probe stellen. Verfehlt Ihr Eure Einsätze, schleudert Parappa mit seinem Wagen quer über Kreuzungen, verzuckert beim Backen den Kuchen oder fällt beim Tanzen auf die Nase. Habt Ihr die Lektion nicht bestanden, hilft Euch die Speicherfunktion und die Continues. Für Kids ist "Parappa the Rapper" ein toller Spaß, nach ein paar Übungsstunden haben ältere Videospiel-Freaks jedoch jeden Grafikgag gesehen und das im Grunde unspektakuläre Spielprinzip ausgereizt. Da täuschen auch Full-Motion-Video-Fensterchen und zweidimensionale Comicfiguren in den 3D-Trainingsstunden nicht darüber hinweg: Ernsthafte Videospieler ohne Sinn für Rap-Kunst fühlen sich von Parappa nicht gefordert und lassen den Jungstar im Schrank verstauben. Vorschul-Straßenkids sollten "Parappa the Rapper" jedoch mal anspielen, der Wollmützenträger versprüht durchaus eigenwilligen Charme.



Immer cool bleiben: Der Ragga-Frosch paukt Euch den Rhythmus ins Blut.


Nachdem Parappa seinen Führerschein hat, startet er zu einer Spritztour mit seiner Freundin.



Ganz schön schwierig: Unter Anleitung eines Küchenhuhns lernt Parappa gleichzeitig zu kochen und zu rappen.

...Sony-Hausentwickler arbeitet an Nintendo-Titeln: Der US-Spielehersteller Singletrac, bekannt für Playstation-Spiele wie "Warhawk", "Twisted Metal" und "Jet Rider", ist seit Mai offizieller Nintendo-64-Entwickler. Da sich die Rechte der Playstation-Titel aber bei Sony befinden, sind Umsetzungen dieser Spiele unwahrscheinlich. Details über das N64-Projekt sind noch nicht bekannt, es soll allerdings "3D-Zerstörungselemente" bieten.

Sony Interactive: Playstation-Spiele für MMX-PCs

Der Playstation-Entwickler Sony Interactive Studios America (SISA) wird zwei Spiele für den PC veröffentlichen.

Das Jetbike-Rennen "Jet Moto" sowie die Crash'n'Ballerorgie "Twisted Metal 2" unterstützen Intels MMX-Architektur, sollen aber auch mit "normalen" Pentiums kompatibel sein. Während sich die Titel spielerisch und grafisch an die Playstation-Originale halten, sind die integrierten Multiplayer-Optionen neu: Eine "Modem zu Modem"-Verbindung ist sicher, über weitere Netzwerk-Funktionen ist bislang noch nichts bekannt. Daneben bereitet SISA auch ein erstes PC-Exklusivprojekt vor: Das Action-Strategiespiel "Armorgeddon" ist gleichzeitig auch das erste Online-Spiel der amerikanischen Sony-Tochter und steht auf Sonys "The Station"-Webseite bis September 1997 zum Betatest offen.



3D-Balleraction in schwerbewaffneten PS-Monstern: "Twisted Metal 2" bald auch für PCs.

Sony Music: Gewinne dank Playstation

Sony Music operiert international erfolgreich und hat seinen Gewinn im letzten Jahr verdoppelt.

Doch den Profit von knapp 30 Milliarden Yen verdankt Sony Music nicht zuletzt dem Software- bzw. Spielebereich: Die fünfzigprozentige Sony-Music-Tochter Sony Computer Entertainment (SCE) hat bis Anfang April nach eigenen Angaben weltweit über 13 Millionen Playstation-Grundgeräte verkauft und ist mit ihrer Spiele-Hard- und Software für die beachtliche Umsatzsteigerung von Sony Music verantwortlich. Bis Ende dieses Jahres möchte SCE 18 Millionen Grundgeräte installiert haben, die monatliche Fertigung wurde kürzlich sogar erhöht.



TOP 5

Quellen: Acme, Theo Kranz, Playcom

1 /1 **Porsche Challenge** — Sony
Ich hab' mein Herz im Porsche-Cabrio verlor'n: Statt kühlem Fahrtwind weht beim Sony-Besitzer halt der Ventilator.



2 /- **Soul Blade** — Sony
Gottlob können sich die Fans des Automaten jetzt den schweißtreibenden Marsch in die Spielhalle sparen: Die Umsetzung ist spitze!

3 /- **Rebel Assault 2** — Lucasarts
Lord Vader macht sein Deutsch-Diplom, während der unbeaufsichtigte Todesstern gerade von 32-Bit-Rebellen in Stücke geschossen wird.

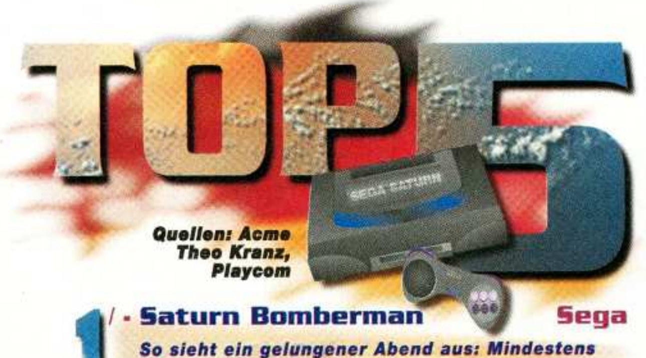
4 /- **Suikoden** — Konami
Sehr gutes Putzig-Rollenspiel, das unter der veralteten 16-Bit-Aufmachung leidet. Für Genre-Fans trotzdem erste Wahl.

5 /- **Micromachines V3** — Codemasters
Die Welt der MMV3-Fahrer: Coole Haargel-Popper, schnelle 2-cm-Karossen und jede Menge Cornflakes-Brösel auf der Straße.

Spielhalle 2000: Intel inside?

CPU-Marktführer Intel betritt zum ersten Mal in seiner Firmengeschichte den Arcade-Markt.

Dezent leistungsfähiger als gegenwärtige Highend-Spiele-PCs, sind auch die geplanten Spielautomaten auf Basis der Intel-Spezifikationen "offene Systeme", die jederzeit um weitere Hardware-Merkmale (z.B. Internet-Anbindung) erweitert werden können. Auf der Entwickler-Tagung CGDC präsentierten diverse kleinere Automatenhersteller bereits Spielautomaten auf Pentium-Basis, u.a. das Multiplayer-Rennspiel "Canyon Runner" (Greystone), die Baseball-Simulation "Home Run Derby" (Interactive Light) und die Action-Flugsimulation "Plane Crazy". Wie erwartet, basieren die Spezifikationen nicht nur auf MMX bzw. Pentium-2-CPUs, sondern auch auf Microsofts DirectX-Software. Konkret sollen die Pentium-Spielautomaten mit mindestens 266 MHz getaktet sein (geplant sind auch 400 MHz- und Dual-Prozessor-Konfigurationen), 512K Level-2-Cache und mindestens 32 MByte RAM enthalten. Neben einem 2D-Beschleuniger mit vier oder mehr MByte RAM gibt Intel eine Voodoo-basierte 3D-Grafikkarte mit ebenfalls vier oder mehr MByte RAM vor. Auch die Sound-Hardware muß zu Microsoft-Software (sprich: DirectSound) kompatibel sein. Optional sind die Einbindung eines schnellen CD-ROM- oder eines DVD-Laufwerks. Als Bildschirm nutzen die Spielautomaten einen 21-Zoll-SVGA-Monitor mit einer Auflösung von 800x600 oder 1024x768 Pixeln oder einen noch größeren High-Resolution-Bildschirm (640x480 oder 720x480 Pixeln). Diese Hardware ist für Arcade-Entwickler signifikant billiger als eigenhändig zusammengeschusterte Hardware, wie sie von Herstellern für moderne Spiele verwendet wird, und kann jederzeit aufgerüstet werden. Außerdem soll sich das Intel-Modell durch zügige Heimumsetzungen rechnen: Nach sechs bis zwölf Monaten sind auch die PCs in privaten Haushalten flott genug, um die Spielhallenhits ohne größere Modifikationen abzuspielen.



Quellen: Acme Theo Kranz, Playcom

1 /· **Saturn Bomberman** — Sega
So sieht ein gelungener Abend aus: Mindestens drei Kumpels einladen, Bomberman spielen und gegen drei Uhr in's Bett!

2 /2 **Die Hard Arcade** — Sega
Ein Fußtritt hier, eine Watsch'n da, und schon ist die gekidnappte Präsidententochter wieder frei: So leicht ist der Fall zu lösen!

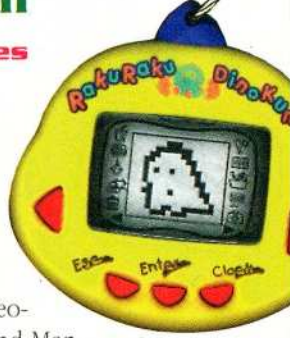
3 /1 **Manx TT Superbike** — Sega
Gerüchten zufolge bauen die Motorrad-Piloten aus Frust selbst an einer dritten Strecke, um der Kurs-Monotonie zu entgehen.

4 /4 **Andretti Racing** — Electronic Arts
Nix' mit Monaco, Brasilien und Hockenheim: Hier fahrt Ihr im US-Rennzirkus der Profis um Punkte, Geld und Ehre!

5 /· **FIFA Soccer '97** — Electronic Arts
Ein Polygon-Fußballer kommt selten allein: Beim EA-Fußballfest wird geschossen, daß es im Tor nur so kracht.

LCD-Schützling für Nippon-Glucken

Ein digitales Haustier aus Japan beglückt jetzt auch deutsche Elektronik-Fans.



Neben Videospielen und Mangas sind die possierlichen "Tamagotchis" und das Konkurrenzprodukt "Dinky Dino" des Japaners liebstes Kind. Ob quirliger Dreikäsehoch oder gestreßter Top-Manager – mit dem handlichen LCD-Spielchen befriedigt jede Generation ihren Gluckentrieb. Anstatt Monster zu vertrimmen, widmet sich der warmherzige Japaner einem knubbligen Cutie-Junior und pflegt sein Haustierchen vom Ei bis zum Exitus mit einer Handvoll Kommandos – inklusive Digi-Dusche und medizinischer Notversorgung. Wer sein Baby nicht füttert und mit ihm spielt, schleppt bald eine Pixel-Leiche mit sich herum. Wer einen neuen Schützling ins Leben rufen will, drückt den Reset-Knopf: Ein neuer "Dinky Dino" schlüpft aus dem LCD-Ei und heischt mit lautstarkem Gepiepe um Aufmerksamkeit. Gewissenhafte Dino-Halter knipsen pünktlich um 22 Uhr das Licht aus: Euer schläfriger Dinky hat bis zum nächsten Morgen Sendepause. Die kleinen Racker wollen ab Juni für zirka 30 Mark unter dem Titel "Just a Pet" auch in Deutschland jede Menge Aufmerksamkeit.

Tunnel-Tracks

Chris Hülsbeck veröffentlicht den "Tunnel B1"-Soundtrack auf Audio-CD.

Deutschlands berühmtester Videospiel-Musiker feiert in diesen Tagen die Premiere seiner siebten Audio-CD. Diesmal laben wir uns an den Techno-Klängen von Oceans "Tunnel B1", das vom deutschen Neon-Team programmiert wurde. Neben den überarbeiteten und neu abgemischten Songs der Playstation-Fassung prangen vier Remix-Versionen des Titeltracks auf der CD. Freunde von orchestralen Klängen mit einem Touch Hollywood besorgen sich die vortrefflich aufgenommene CD mit über 60 Minuten Spielzeit.



...Teuflisches N64-Gemetzel: Nachdem das amerikanische Online-Fachorgan "N64.com" am 13.Mai die Umsetzung des spannenden Fantasy-Gemetzels "Diablo" für das Nintendo 64 meldete, beeilte sich Hersteller Blizzard mit einem offiziellen Dementi. MAN!AC ging der Sache nach und erfuhr, daß "Diablo 64" tatsächlich in der Entwicklung ist. In Deutschland wird das Spiel aber voraussichtlich nicht von Blizzard (bzw. Sierra), sondern von Electronic Arts vertrieben.

Hexen 64

GT für Nintendo 64, ab Herbst im Handel



Reise ins griechische Labyrinth: Kaum sind die riesigen Holzpforten aufgeschwungen, stapft ein Minotaurus auf Euch zu.



Ein Schlag mit dem stachelbewehrten Stahlhandschuh, und Ihr entdeckt hinter den bunten Kapellenfenstern Extras.

Rätsel-Reigen: Ihr hechelt durch einen endlosen Rundgang – hinter den goldenen Pforten wartet haarige Puzzle-Kost.



Nach "Doom 64" übernimmt GT die nächste Ego-Shooter-Umsetzung für das N64: Das Fantasy-Gemetzel "Hexen" von Id-Partner Raven schlug sich nicht nur im Action-Genre wacker, auch Rollenspieler mit Echtzeit-Faible tobten sich in den düsteren Katakomben der Dungeon-Dimensionen aus. PC-Spieler gingen schon 1995 mit Kleriker, Magier oder muskelstrotzendem 3D-Krieger auf Dämonenjagd, 32-Bit-Fans wurden erst Anfang '97 in den Höllenstrudel des Fantasy-Epos "Hexen" gesogen. Allerdings wurden entgegen "Doom 64" für die N64-Umsetzung der mystischen Action-Orgie keine neuen Inhalte entwickelt – statt dessen unterzog Williams das Original kosmetischen Veränderungen und paßte die Spezialeffekte der neuen Hardware an.

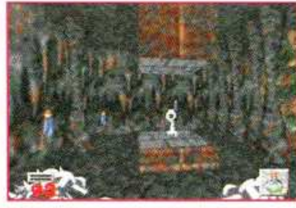
Wie auf Saturn und Playstation schleichen keine Polygonwesen, sondern flache Bitmap-Kreaturen durchs Gemäuer – allerdings machen die ehemals verpixelten Bestien dank Waschkücheneffekt jetzt auch im Nahkampf eine gute Figur. Auch Mauerwerk und schroffe Grotten werden aus nächster Nähe weichgezeichnet und gegen detailliertere Textur-Versionen ausgetauscht. Beide Überarbeitungen gehören zum Standardwerkzeug der N64-Entwicklung.

Inhaltlich überzeugt "Hexen" den Genre-Fan durch ausgewogenes Level-Design und konkurrenzloses Artefakt-Arsenal, optisch wirkte unsere Vorab-Version nur dezent stärker als das PC-Vorbild und trotz Bitmap-Konstruktion kaum flüssiger. Dennoch ist der Titel für Genre-Begeisterte mit Fantasy-Faible nach wie vor Referenz-verdächtig: Wer noch keine der 32-Bit-Versionen besitzt, freut sich auf den umfangreichsten Ego-Shooter für Konsolen – samt megalomanischer Architektur und zünftigem Handgemenge. Wo Ihr in den meisten Konkurrenz-Keilereien ohne Fernkampfwaffen aufgeschmissen seid, kommt der "Hexen"-Metzger erst richtig in Fahrt: Wenn Euch zweiköpfige Echsenmenschen und kopflastige Minotauren auf die Pelle rücken, packt Euer Kämpe die Streitaxt aus oder prügelt seine Widersacher mit nackter Faust ins Nirvana. Allein der schwachbrüstige Magier hält sich aus dem Getümmel heraus: Sein Zauberstab ist das mystische Gegenstück zu großkalibrigen Science-fiction-Wummen und versengt die Höllenbrut aus der Distanz.

Allerdings fällt die Schußkoordination zwischen tückischen Fallen und Adventure-lastigen Knobeleinlagen zuweilen schwer: Nur Profis wagen sich mit dem Zauberkünstler ins Verlies und streifen durch die verwinkelten Katakomben – ohne auf Schritt und Tritt einem Dämonen in die Arme zu laufen. Tatsächlich ist die Durststrecke zum nächsten Spielabschnitt lang: Ihr hastet nicht in klassischer Manier von einem Abschnitt zum nächsten, sondern springt per Teleporter von einem Punkt der riesigen "Hexen"-Hölle zum nächsten. *rb*







Stoßgebet zum Dungeon-Master: Im Kirchturm (links) boxt Ihr gegen die Glocke (Mitte) – das Läuten öffnet die Geheimpassage zum nächsten Schlüssel (rechts).



Trimm Dich am Lavasee: Wer seine Sprünge nicht vorsichtig auslotet, plumpst in die siedend heiße Pixel-Pampe.



Klassisch: Ihr holt zum Schlag aus, und Eure Bitmap-Axt rauscht durch den Dungeon.

NEWS



DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

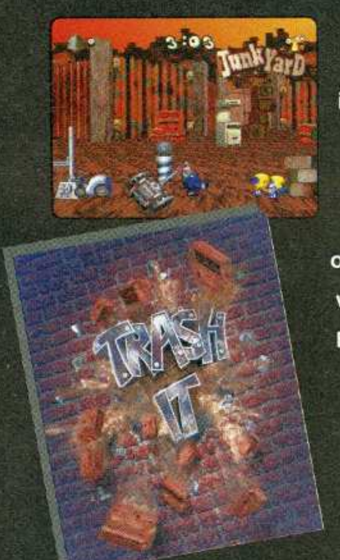
WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN



DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN TRASH IT.



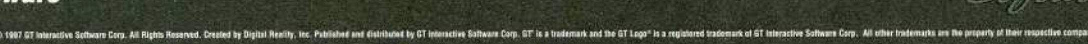
Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen. Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack. Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.

BESONDERHEITEN:

• Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint • 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders • 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God! • 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves • Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil • Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue) • Hochrealistische Zerstörungseffekte • Komplett in Deutsch



Rage Software plc



•••Anime auf DVD Mit Mamouru Oshiis "Ghost in the Shell" kündigt der englische Anime-Publisher Manga Entertainment seine erste Veröffentlichung auf "Digitale Versatile Disk" (DVD) an. Oshiis Zukunftsabenteuer um digitale Verbrecher und Gesetzeshüter lief als japanisch-englische Coproduktion 1995 in den Kinos und ist seit einigen Monaten auf VHS erhältlich. Die DVD-Fassung erscheint am 7. Juli in England und enthält rund 30 Minuten mit zusätzlichem Info-Material.

Hard Boiled

Cryo für Playstation und Saturn, ab Juli in Deutschland

PS SA Futuristische Atmosphäre, gnadenlose Baller-Action: Als Droidenkiller Nixon jagt Ihr in einer düster-hoffnungslosen Welt durch fünf beinharte Levels. Während Euch furchterregende biomechanische Kreaturen wie Cyber-Bulldoggen und Metall-Krabben attackieren, steuert Ihr mit Eurem Hover-Gleiter durch die dreidimensionalen Schächte und Straßen. Neben pausenlosen Gefechten, bei denen Ihr die Laser-Richtung mit Eurem Flugmobil justiert, weicht Ihr auftauchenden Hindernissen mit schnellen Schlenkern aus. Die Geschwindigkeit Eures Vorstoßes bestimmt Ihr selbst. Die Fahrschienen begrenzen Euren Spielraum: Innerhalb dieses Rahmens bewegt Ihr Euch allerdings frei durch die nächtliche Szenerie. Ziel Eurer Mission ist der geifernde Industrie-Tycoon Wilford, der sich mit brutalen Methoden seine Machtposition sichert. Bei den Boss-Kämpfen gegen mächtige Mutanten ändert sich die Steuerung: Euer Gefährt schaltet in den Schwebe-Modus, und Ihr kreist frei um den Bösewicht. Zwischen den Einsätzen zeigen Euch Render-Sequenzen die schmuddelige Zukunftsmetropole der gleichnamigen Comic-Serie von Frank Miller. Beinharte Techno-Musik (kein Mainstream-Geklopfe, sondern hämmernder Hardcore) treiben Euch vorwärts in den Kampf.


Befreiungsschlag: Nixon bricht aus der beengenden Schacht-Nische aus und feuert auf Tiefflieger-Verbände.


Gerade noch rechtzeitig: Killer-Pilot Nixon weicht einem schnell krabbelnden Riesen-Stahlinsekt aus.


Sperrfeuer: Mit dringend benötigten Begleitschiffen knallt Ihr Wilford's Schergen in Grund und Boden!

Lamborghini

Titus für Nintendo 64, ab Herbst im Handel



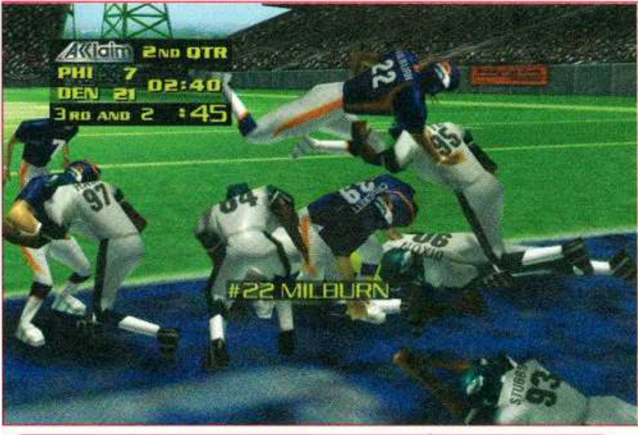
Ich hätte gerne einen Lamborghini: Laßt Euch von der Motor-Power nicht zum planlosen Gasgeben verführen!

N64 Erfahrene Super-Nintendo-Fans erinnern sich an die 16-Bit-Ausflüge des Italo-Kraftwerks, jetzt feilen die französischen Inhouse-Entwickler bei Titus an einer 64-Bit-Version. Neben der vom Programm berücksichtigten Wetterbedingungen (Nacht, Nebel und Regen) machen Euch auch Beschädigungen am Nobel-Chassis zu schaffen. Diese störenden Dellen laßt Ihr umgehend von Euren flinken Mechanikern ausbeulen. Bei der Fahrzeugwahl seid Ihr nicht auf Lamborghini festgelegt, sondern dürft auch in einem Porsche oder Bugatti losbrausen. Mad-Catz und Performer-Lenkräder werden unterstützt.


Polygon-Pitstop: Laßt Schäden sofort ausbügeln!

NFL Quarterback Club '98

Acclaim für Nintendo 64, am Dezember im Handel



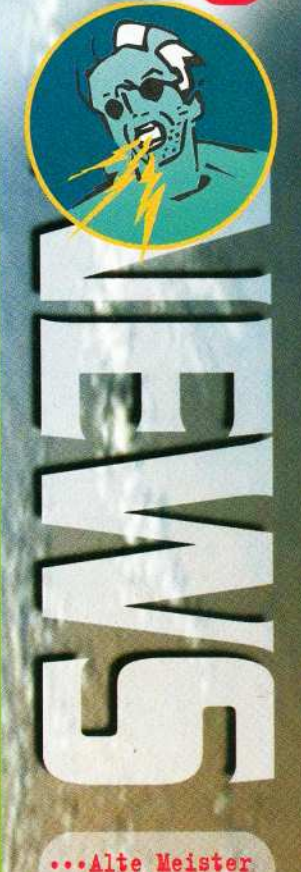
So detailliert wie hier läuft das harte Gerangel auf dem Nintendo 64 nicht ab: Die Bilder sind geschönt.

N64 Das erste Polygon-Footballspiel für's N64 kommt nicht von EA ("Madden 64" soll erst '98 erscheinen), sondern von Acclaim. Mit Unterstützung von Quarterback-Superstar Brett Favre erlebt Ihr eine grafisch beeindruckend detaillierte Action-Interpretation des rauhen Sports. Dabei gehen gut 30 NFL-Teams mit ihren aktuellen Besetzungen an den Start. Mit neun Statistiken verfolgt Ihr die Leistungen von Einzelspielern oder der gesamten Mannschaft. Ein schnieker Moderator verrät Euch vor dem Match, ob Ihr Gummistiefel benötigt und wie Eure Siegchancen gegen den Tagesgegner stehen.


Der Weg ist frei: Führt den Quarterback zum Touchdown!



NEWS



Croc

Fox Interactive für Playstation, ab Dezember im Handel



Gefährlicher Hüpf-Ausflug in die Lava-Höhle: Sechs putzige "Gobbos" muß Croc in jedem Level retten.

PS Ein kleines Polygon-Krokodil auf großer Reise: Der beißfreudige 3D-Held "Croc" muß quer über vier Heimat-Inseln niedliche "Gobbos" retten. Diese Wesen weisen ihm dafür den Weg in neue Gebiete: Nur durch ständiges Sammeln von hilfebedürftigen Wichten wird Croc alle Winkel der Wüsteninsel, der Eiswelt, des großen Waldes und eines pompösen Schlosses kennenlernen. Damit Croc gegen die vielfältigen Gefahren besteht, muß er nicht nur mit präzisen Sprüngen Abgründe und Plattformen überqueren. Auch durch die Benutzung herumschwingender Lianen sowie kräftezehrenden Schwimmeinlagen und Kletterausflüge erkundet Croc seine vollständig aus Polygonen geschaffene Umwelt. Doch auch in Sachen amphibischer Selbstverteidigung ist Croc gewappnet: Durch Schlagen und Treten vermöbelt er üble Boss-Visagen, die unterwegs belästigen. Insgesamt besucht Ihr über 40 verschiedene Abschnitte, die durch Türen voneinander getrennt sind. Habt Ihr genügend Gobbos in der Gürteltasche, öffnen sich neue Abzweigungen in den Levels. Neben der detailliert gestalteten Grafik, die ein wenig an die Inselausflüge von "Crash Bandicoot" erinnert, will Entwickler Argonaut ("Creature Shock", Super-NES-"Starwing") vor allem mit Soundeffekten und Animationen die jüngere Playstation-Zielgruppe in's Auge fassen. Das 3D-Action-Jump'n'Run soll bis zum Herbst fertiggestellt sein.



Croc im Ring: Ein Käfer fordert ihn zur Randale heraus.



Croc steht einem mächtigen Verwandten gegenüber.

Crash Bandicoot 2

Sony für Playstation, ab November im Handel



Crash hat seine Sprungtechnik um zusätzliche Manöver bereichert und springt über eine Kluft im eisigen Hochgebirge.

PS Dr. Vortex gibt nicht auf – kaum aus dem obersten Stockwerk seiner Wolkenfestung geplumpst, feiert das durchgedrehte Genie auch schon sein Comeback. Anstatt als Briefmarke am Fuß seines Hightech-Monuments zu enden, schlitterte Vortex bei seinem Sturz in ein Höhlensystem. Wieder zu Bewußtsein gekommen, entdeckt der gebeutelte Hupfgauner die Erfüllung seiner kühnsten Träume: Die Tunnel sind vom Boden bis zur Decke mit funkelnden Klunkersteinen zugepflastert – für Erzgauner Vortex nach seiner Niederlage die Rettung vor der Jump'n'Run-Rente. Allerdings stampft auch ein Vortex von heute auf morgen nicht so einfach ein ganzes Untergrund-Imperium aus der 3D-Wüste – Zeit genug für Euren australischen Springinsfeld, Naughty Dogs zweite Hüpfoffensive mit neuen Kniffen zu kontern. Während Crash's Erzfeind neue Vasallen anheuert, trainiert Euer Held neue Manöver: Crash wirbelt wie im ersten Teil ungestüm um die eigene Achse und fegt Polygon-Getier als Wirbelsturm von der Bildfläche. Neben dem altbekannten Drehwurm hat Crash akrobatische Kunststücke wie Flic-Flacs, Purzelbäume und Überschläge studiert. Wie sein australischer Kino-Kollege "Crocodile Dundee" stapft der gestählte Crash durch transparente Wildbäche, kämpft sich mit der Machete durchs versumpfte Unterholz oder schwingt sich wie Johnny Weissmüller von Ast zu Ast.



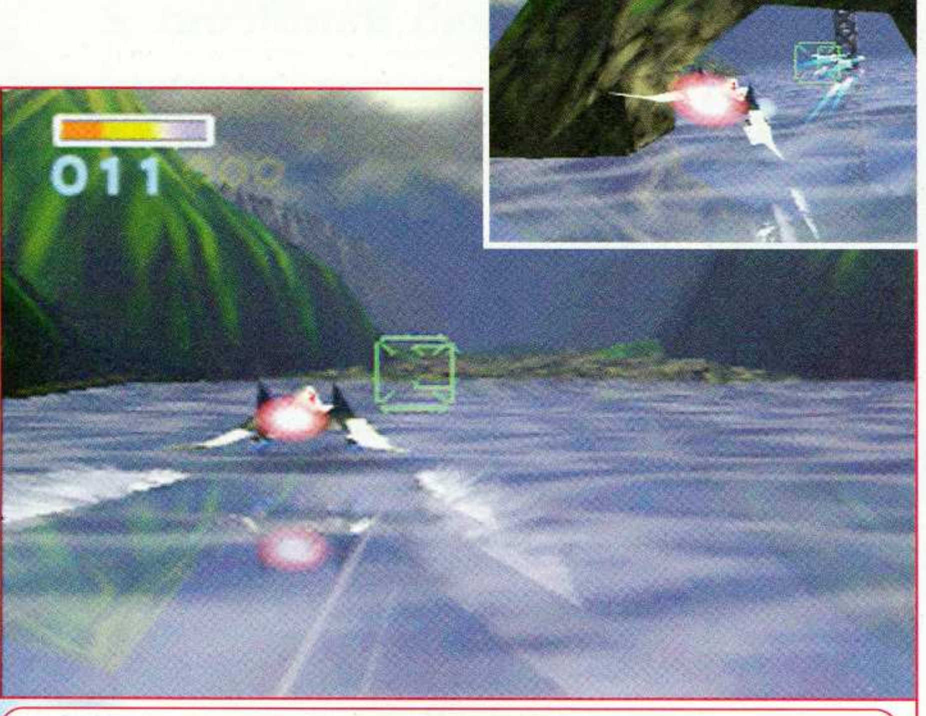
In Holz- und Bambuskisten findet Ihr wieder Bonus-Sprites.



Rustikales Röhrengewirr in Vortex' Hightech-Welt.

...Alte Meister reden Klartext: Mit "Halcyon Days" läßt der amerikanische Internet-Publizist James Hague 27 prominente Spieldesigner der späten 70er- und 80er-Jahre zu Wort kommen. Das elektronische Buch ist für 20 Dollar in einer Mac- oder in einer PC-Version erhältlich bei Dadgum Games P.O. Box 1154 Issaquah WA 98027, USA erhältlich. Infos unter www.dadgum.com







...dann wechselt Ihr die Route. Statt des stelzenden Mech-Endgegners (immer auf die Beine zielen) erwartet Euch...



...eine fliegende Festung. Habt Ihr den Levelwächter besiegt, fliegt Ihr statt ins Asteroidenfeld gleich in den "Sektor Y"!

Die idyllische Inselwelt Corneria wurde vom bösen Andorf überfallen. Fliegerass Falco gerät gleich zu Beginn in Bedrängnis. Helft ihm und durchfliegt die Felsbögen (oben)...

Starfox 64

N64 Ein 40 Mann starkes Team arbeitete mehr als zwei Jahre an der Rückkehr eines Spielehelden, dem der Durchbruch auf dem Super Nintendo versagt blieb. Trotz weltweit guter Kritiken fand Fox McCloud, Zukunftspilot im Plüschtier-Outfit, nur einen Bruchteil der Käufer eines Mario, Donkey Kong oder Link. Dabei hatte Nintendo 1992 sogar einen Spezialchip erfunden, um die 3D-Welten auf der alten 16-Bit-Hardware flüssig zu bewegen.

Den Aufwand konnte sich Nintendo in diesem Jahr sparen: Im RISC-Universum des Nintendo 64 findet der Weltraumfuchs Fox McCloud jetzt die ideale Umgebung für seinen zweiten Flug gegen den bösen Affen-Androiden Andorf.

Fox und seine Kumpels aus der 16-Bit-Version (Falco, Slippy und Hase Peppy) haben sich auf dem Raumtransporter "Great Fox" versammelt. Unter der Leitung einer erfahrenen Colonel-Dogge starten sie von hier aus ihre erste Nintendo-64-Mission, einen Jagdeinsatz über die idyllischen Landschaften des Planeten "Corneria".

Die vergangenen Jahre hat Fox nicht im Urlaub sondern im Trainingscenter verbracht, so daß er seine Feinde gleich zu Beginn mit neuen Flugmanövern überraschen kann: Betätigt Ihr den Vollgas-Button im Zusammenspiel mit dem analogen 3D-Stick, fliegt Fox eine Rolle rückwärts, die ihn direkt hinter die Turbine eines verdutzen Verfolgers setzt. Denn in "Starfox 64" kommen die Gegner von allen Seiten, Abfangjäger, schwebende Minen und stelzende, dick gepanzerte Walker. Ballern könnt Ihr mit dem X-Button, wobei die Zielautomatik Eures Raumschiffes tüchtig erweitert wurde: Egal, ob Ihr aus der Ich-Perspektive (direkt im Cockpit) oder mit einer Ansicht von knapp hinter Eurem Raumschiff losflitzt, immer pendelt ein grünes Fadenkreuz in der Bildschirmmitte. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, sammelt sich nicht nur die Energie für einen vernichtenden Beam-Schuß an Eurer Raumschiffnase. Gleichzeitig wechselt die Farbe des Zielkreuzes in ein aggressives Rot – die Zielautomatik ist aktiviert, der nächste Feind, der Euch durch das Fadenkreuz trudelt, wird mit einem "Pling" erfaßt und von einer Fire-and-Forget-Salve aufs Korn genommen. Drei tierische Kameraden fliegen vom ersten bis zum letzten Level tapfer an Eurer Seite, ballern kräftig mit, können aber auch abgeschossen werden. Vor allem der Nachwuchspilot Slippy, ein vorlauter Frosch mit geringer Kampferfahrung, schreit öfters über den Bordfunk um Hilfe. Sekunden später zieht er mit drei Verfolgern an der Düse an Euch vorbei. Ihr nehmt die Verfolgung auf und ballert Slippy wieder frei. Gelingt es Euch nicht, einen in Bedrängnis geratenen Kumpel freizuschießen, verliert dieser Schildenergie. Sinkt der Balken von Slippy, Falco oder Peppy auf Null, streicht der Kamerad die Segel und setzt für den Rest der Mission aus. Auch während des nächsten Levels liegt der Kollege noch auf der Intensivstation, erst danach stößt der rundum erholte Freund wieder zu Euch. Geht Euch Falco für eine Mission verloren, ist das besonders bedauerlich, denn nur mit Hilfe des draufgängerischen Raubvogels findet Ihr alternative Flugrouten und manchmal sogar eine Abzweigung in eine andere Galaxie. Alle Wege führen zu Andorf, doch nur geübte 3D-Kämpfer fliegen durch exotische Sonnensysteme und unentdeckte Welten bis zum Ende der Galaxis.

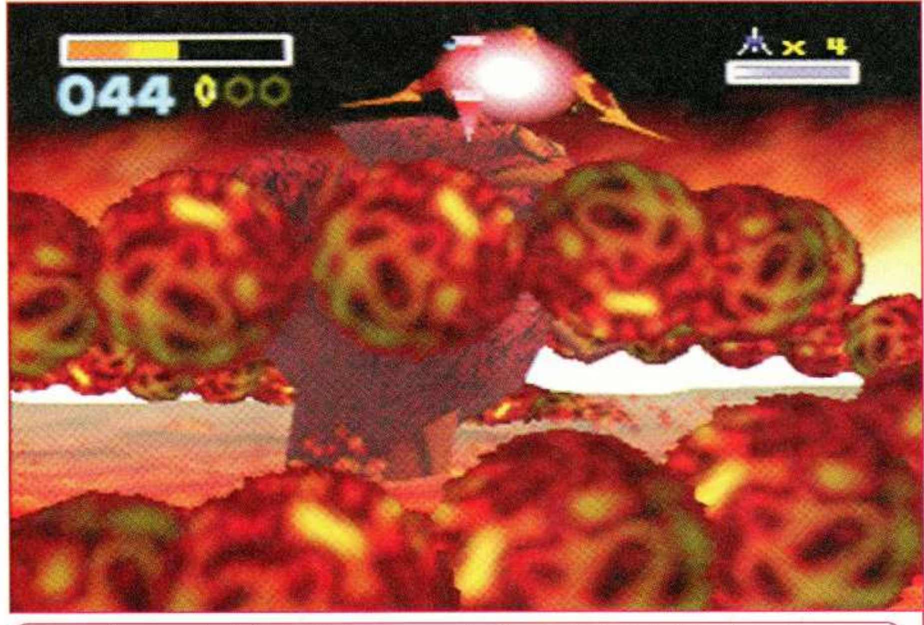


Zieht den Kopf ein! Neben der von MAN!AC bevorzugten Außenansicht, dürft Ihr "Starfox 64" auch aus der Cockpitperspektive erleben.

Die Übersichtskarte, die der Colonel zwischen den Einsätzen einblendet, zeigt Euch die Route zu Andorfs entlegener Festung, aber auch alternative Wegpunkte, die Ihr nur durch Falco oder das Erreichen eines besonderen Missionsziels anfliegen könnt. Steuert Ihr z.B. im



Alles in 3D: Rahmenhandlung, Startsequenzen und Action gehen bei "Starfox 64" ohne Stilbruch ineinander über.



Flammendes Inferno: Der Endgegner der Planetenhölle "Solar" dreht durch!



Wo geht's hier nach "Venom"? Im Gegensatz zum Vorgänger bestimmt Euer Erfolg die Route zu Andorf.



"Solar" liegt z.B. auf der mittleren Route. Hättet Ihr im grünen Sternennebel über 100 Feinde erlegt, wärt Ihr auf "Aqua" geflogen.

ersten Level durch einen Wasserfall, taucht ein anderer Endgegner auf als wenn Ihr geradeaus weitergeflogen wäret. Die verschiedenen Obermotze und Levelwächter bekämpft Ihr in einem unsichtbar abgesteckten 360°-Areal – verlaßt Ihr die Gegend um den tobenden Endgegner, dreht Euer Flieger automatisch bei und nimmt wieder Kurs ins Kampfgebiet. Die Rolle rückwärts, die Ihr dabei vollführt, könnt Ihr auch jederzeit selbst auslösen: Den 3D-Stick nach hinten ziehen und dabei den unteren gelben Knopf drücken – das sorgt für einen spontanen Kurswechsel. Vor allem später, wenn Ihr feindliche Stützpunkte auf ähnlich abgegrenzten Terrain attackiert (statt wie in normalen Levels grob geradeaus zu fliegen), kommen Euch die unterschiedlichen Flugmanöver zugute.

Neben normalen Abfanggeschwadern (lästig, aber kaum tödlich) greifen auch vier Erzfeinde des Heldentrios in die Schlachten um Andorfs Reaktoren und Spionagestationen ein. Weltraumpirat Wolf und seine drei Kumpels sind erfahrene, trickreiche Piloten wie Ihr, stehen aber leider auf der falschen Seite. Mit dieser finsteren Plüschtier-Clique müßt Ihr Euch im Verlauf des Spiels mehrmals anlegen.

Die nicht wählbaren Routen sind einer der entscheidenden Unterschiede des 64-Bit-Updates zum Super-Nintendo-Vorgänger: Eure Suche nach dem geheimen Warp in den "Sektor Z" oder einer Möglichkeit, Slippys Gefangennahme auf Titania zu verhindern, versorgt das Spiel mit einer ungemeinen Dramatik. Was die Interaktion mit den anderen Spielcharakteren betrifft, hat Nintendo noch einmal kräftig zugelegt. Doch statt wie "Wing Commander" einfach ellenlange Labersequenzen zwischen die Action zu legen, gelang es Nintendo, die Story und ihre Helden ohne stilistischen Bruch mit den Gefechten zu verbinden.



Kopfüber in die feindliche Sternenarmada. Die roten Salven gefährden Eure Schildenergie.

Selbst im hektischsten Moment wißt Ihr, daß Ihr nicht alleine seid und habt das Gefühl, Euch im Zentrum eines gewaltigen Science-fiction-Films zu bewegen.

Dem undeutlichen Genuschel Eurer Kameraden macht der N64-Soundchip ebenfalls ein Ende: Warnungen und Hilfeschreie empfangt Ihr ebenso wie die Schmähungen mächtiger Feinde in glasklarer Sprachausgabe. Nintendo arbeitet bereits an einer deutschen Übersetzung.

Der neben dem ausgefeilten Aufbau und der tadellosen Spielbarkeit faszinierenste Aspekt an "Starfox 64" ist natürlich die Grafik, die sich in jedem Level radikal von der vorhergehenden Optik unterscheidet. Ihr fliegt durch dunkle Asteroidentunnels, spiegelt Euch im Ozean von Corneria und werdet vom Flammenspiel auf Solar geblendet. Die Optik ist mal bedrohlich (der Kampfstern Boles erinnert an die indizierte "Doom"-Architektur), mal bedrückend und trist (die Fabrikwelt Macbeth), dann wieder malerisch und wunderschön. Gegenüber den zahllo-



Eure Basis auf Katarine im Schatten des Mutterschiffs: Diese (dem Film "Independence Day" entliehene-Szene) leitet eine erbarmungslose Verteidigungsschlacht gegen Dutzende von Angreifern ein.

Mit dem ersten Teil löste Nintendo 1993 die technische Revolution aus: "Starfox" (dt.: "Starwing") war das erste Konsolenballerspiel, in dem sich ausschließlich Echtzeit-animierte 3D-Wesen und -Landschaften bewegten. Um diesen Schritt in die Zukunft des Actionspiels zu vollziehen (und Jahre vor dem N64-Release mit Polygonen zu experimentieren) scheute Nintendo damals keine Kosten. Der 3D-Code entstand bei Argonaut in England. Die Computerspiel-Entwickler ("Starglider", "Creature Shock") lieferten mit dem FX-Chip auch gleich die nötige Hardware, die Nintendo ohne Aufpreis auf Modul versteckte. Auch in der Neuauflage spendierte der Hersteller ein technisches Gimmick: Steckt Ihr das beiliegende "Rumbling"-Pack in den Memory-Slot, rüttelt das Joypad bei jedem Treffer in Euren Händen. Auch Erdbeben und mächtige Endgegner-Explosionen spürt Ihr durch die Vibration des "Rumbling Pack" – Force-Feedback als nette Dreingabe und kleiner Ausblick auf die Videospielfreuden des nächsten Jahrtausends.









Planet des Affen: Andorf haust in einer unterirdischen Festung, die Ihr nur über den alten Tempel (links oben) erreicht. Nach dem Wettlauf erscheint die Riesenfratze.

sen Minifeinden sind die Endgegner eine grafische Klasse für sich: Mächtige Polygonriesen marschieren über den Kampfplatz, bizarre Pflanzen recken ihre plasmasprühenden Zweige nach Euch aus, ein fliegender Mech droht Euch sogar mir meterhoher Faust. Alle Bewegungen und Verwandlungsstufen sind realistisch animiert und werden von Staub- und Partikeleffekten unterlegt. Bombastische Endgegnerschlachten en masse: In "Starfox 64" wird man als Weltraumheld richtig ernst genommen.
Gut ist auch die Idee mit den begrenzten 360°-Arenen: Im Gegensatz zu den linearen Levels liegt in diesen Abschnitten der Schwerpunkt nicht auf Nonstop-Geballere und flinken Reaktionen, sondern auf Eurem fliegerischen Geschick, gewagten Manövern und dem Einsatz Eures Radars. Mit der richtigen Taktik knackt Ihr diese Abschnitte: Viele Festungen und Endgegner besitzen eine Achillesverse, die Euch den Sieg erleichtert.
Das Fehlen eines Zweispieler-Modus bzw. eines Split-Screen schmerzt und ist das einzige Manko an einem der aufregendsten Actionspiele der Next Generation. Dagegen hat Nintendo mit den Vier-Spieler-gleichzeitig-Modi eine Multiplayer-Alternative geschaffen, die es in sich hat: Dank der vielfältigen Flugmanöver, die in "Starfox 64" zur Verfügung stehen, liefern sich geübte Spieler Schlachten, die sich hinter "Bomberman"-Gefechten kaum verstecken brauchen. Aber auch Anfänger sind willkommen, denn für jeden Spieler läßt sich ein individuelles Handicap justieren.
Traditionelle Spielstand-Speicherung hat sich Nintendo gespart (die Batterie dient "nur" den Highscores und durch besondere Leistungen erworbene Medaillen), damit Ihr nicht schon am ersten Tag jeden Winkel des Weltraums erobert. Damit wird der relativ geringe Umfang des Moduls kaschiert: Mit 15 Levels (plus Geheimwelten) ist "Starfox 64" kürzer als manche andere Actionspiele. Dafür entschädigen traumhafte Dramaturgie, geballte 3D-Action und viele Überraschungen. Wie "Waverace 64" zeigt "Starfox 64" die audiovisuellen Möglichkeiten der Hardware, aber auch das erstaunliche Talent der japanischen Nintendo-Designer. *wi*



Jeder gegen jeden: Gehen "Starfox"-Profis an den Start, werden die Vierspieler-Duelle zur Action-Bombe!



Goldene Ringe sind die wichtigsten "Starfox"-Extras: Sammelt drei Stück, um Euren Energiebalken zu verlängern.



Nachdem Slippy vom Endgegner des "Sektor X "gekidnappt wurde, sucht Ihr ihn im Buggy auf dem Planeten Titania.



Auch die Welt "Macbeth" durchquert Ihr im Fahrzeug. Die Stahlfabriken werden zum kniffligen Jump'n'Run-Parcours!



SONY DIMENSION

Blechknabe Hom hat sich bis zum Oberkarnickel durchgeprügelt: Imperator Udan ist unscheinbarer als sein Bodyguard Nork, hat's aber faustdick hinter den Löffeln.

Tobal 2

PS Kaum steht "Tobal No.1" endlich in den deutschen Läden, geht Square schon mit einer Fortsetzung auf die Dojo-Matte. Im Streit um die Schürfrechte auf dem Planeten "Tobal" beginnt die zweite Runde.
Neben den acht Originalkämpfern buhlen zwei Neuzugänge um die Gunst von Oberkarnickel Udan: Als überproportioniertes Cuty-Idol schwingt sich Chaco-Yutani mit hautengem Badeanzug und rosaroten Plastik-Puffern in den 3D-Ring. Während die süße Nippon-Maid ihre Widersacher zwischen rosigen Polygonschenkeln einzwängt oder Euch mit Ellenbogenstößen den Brustkasten perforiert, dellt Doctor V seinen Gegnern mit Kickbox-Kombos die Birne ein: Der schwarze Hühne glotzt wie sein "Super Street Fighter 2"-Kollege Dejay mit dreistem Blendax-Grinsen in die Runde und betritt die Arena mit schlottrigem Boxer-Trikot. Neben den beiden "Tobal"-Frischlingen haben auch die erprobten Recken neue Tricks studiert: Chuji, Epon & Co. würzen ihren Kampfstil mit noch brachialeren Manövern und verlassen sich neben den knallharten Komboserien auch auf Luftakrobatik. Den Gegner einmal mit einem Uppercut in die Wolken geschickt, lassen drahtige Kämpfer wie Roboter Hom oder Kung-Fu-Opa Fei ihr Opfer gar nicht mehr auf den Boden: Statt dessen kassiert der gebeutelte Charakter einen Kinnhaken nach dem anderen und wird quer über den Horizont geprügelt. Allerdings sind Komboflugreisen und Ausfallserien nicht immer zielsicher: Wer eine bestimmte Attacke im Hinterkopf hat, muß außer Steuerkreuz- und Button-Kombinationen die Distanz zu seinem Gegner auspendeln und den Widersacher am richtigen Körperteil erwischen. Soll Chaco ihrem Opfer die Faust in die Rippen rammen und das Schultergelenk auskugeln, müßt Ihr Euch direkt an den Gegner herantrauen: Das simple Manöver ist flink und schickt auch den klobigsten Burschen auf die Matte – über größere Distanz bringt Euch jedoch die hinterhältige Attacke wenig. Druckst sich Eure Figur mit ihren letzten Energiepixeln am anderen Arenaende herum, greift Euer Charakter zur Fernkampflösung: Die "Tobal"-Kämpfer sind seit der ersten Episode bei ihren "Street Fighter"-Ahnen in die Lehre gegangen und schleudern wie Prügelvater Ryu Energieprojektile durch den Ring. Wuschelkopf Chuji fegt Euch mit einem



Überraschungseffekt: Epon wollte Chaco in den Schwitzkasten nehmen, die kontert mit einer Feuerwalze.

Fernkampf leicht gemacht: Ihr drückt das Steuerkreuz nach hinten und dann in schneller Folge den Punch-Knopf. Euer Charakter sammelt Energie und schleudert ein Projektil.

Energieentladung auf Nahkampfdistanz: Hom versengt "Tobal"-Held Chuji mit einem feurigen Schwinger.

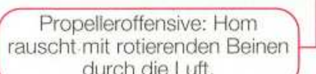


Akrobatische Einlage: Chuji schleudert die stiernackige Drachenechse III mit Breakdance-Verrenkungen in die Luft.



Partikelexplosion: Erwischt der Feuerball Euren Gegner, regnet es grelle Funken auf den Turnierplatz.





Propelleroffensive: Hom rauscht mit rotierenden Beinen durch die Luft.



Doctor V's luftige Schachbrettarena wird von dreidimensionalen Pfeilern gesäumt, im Hintergrund wallen Bitmap-Wolken.

Oberwutz Nork wurde im Vorgänger von heftigen Polygon-Blitzern gebeutelt, jetzt strotzt der blaue Borstenteint vor Gesundheit.

konventionellen Feuerball aus dem Ring, Nippon-Schönheit Epon sowie Hom holen zu einem energiegeladenen Schwinger aus und verschmurgeln Euch mit einer gleißenden Explosion die Haut. Blockmanöver und Sprünge retten Euch nicht vor der Hitzewelle: Die einzige Ausweichmöglichkeit ist ein flinker Schlenker nach rechts oder links – wie beim Vorgänger direkt in die 360-Grad-Tiefe der Arena. Entgegen den meisten Konkurrenzprüglern können die "Tobal"-Charaktere in sämtliche Himmelsrichtungen tänzeln und ihren Widersacher mit Seitwärtsschritten umrunden. Wer seinen Kontrahenten nicht zu jeder Sekunden im Auge behält und seine Blickrichtung auf den Gegner abstimmt, landet in Nullkommanichts auf der Matte: Flinke Kämpfer wie Chuji oder Chaco drehen Euch von einem Augenblick zum nächsten den Arm aus dem Gelenk, rammen Eurem Helden die Faust in die ungedeckte Hüfte oder legen Euch mit hinterhältigen Griffen auf's Kreuz.
Trotz neuen, rechenintensiven Manövern und 360-Grad-Bewegungsradius übertrumpft die "Tobal 2"-Optik den Vorgänger um Runden: Mit fehlerschwangeren Grafikelementen wie Texturen ist Square man wieder sparsam umgegangen. Trotzdem wirken Eure Charaktere dank rundlichen Shading-Gliedern plastischer als sämtliche Genre-Gegenspieler, weder Verzerrungen noch unsaubere Kugelgelenke trüben den famosen Eindruck. Obwohl sich Squares Grafiker ausschließlich auf die höhere Interlace-Auflösung verlassen haben, flackern weder die Hintergrundtexturen noch kommen Eure Kämpfer ins Stocken. Sämtliche Turniere sind konstant flüssig und glänzen mit den realistischsten Bewegungsabläufen seit es Prügelspiele gibt. Auch Charakterdetails und Light-Sourcing-Effekte sind aufwendiger als im Vorgänger. Leider ging der eindrucksvolle Vordergrundzauber auf Kosten der Hintergrundoptik: Wo im ersten Teil noch Polygon-Szenarien und animierte Objekte dominierten, prangt in "Tobal 2" eine konventionelle Bitmap-Ebene am Horizont. Zumindest wird das Räumlichkeitsdefizit durch stilvolle Beleuchtung und 3D-Elemente am Arenenrand geschickt versteckt. Während sich penible Technik-Enthusiasten über ein fehlerfreies Grafikspektakel freuen, begeistern sich "Street Fighter"-trainierte Feuerball-Fanatiker für die bislang eindrucksvollsten Energieentladungen: Die "Tobal 2"-Schüsse gleißen, glänzen und verströmen bunte Schlieren über den Bildschirm. Einzig die Kampfbalance leidet hier und dort unter der Projektilneuerung: Der Kämpfer mit den flottesten Schüssen hat im Zweispielerduell den Vorteil. Trotzdem schlägt Squares Edelklopperei die Konkurrenten um mehr als eine Nasenlänge: "Tobal 2" glänzt zwischen den Grafik- und Stilpatzern der Konkurrenz als geschliffenes Beat'em-Up-Juwel. Neben leichtgängiger Kombo-Technik und umwerfender Grafikkulisse der größte Pluspunkt: Ob beim privaten Musikthema oder der individuellen Animation – die "Tobal"-Traumfiguren sind charmanter und einfallsreicher als die "Street Fighter"-Besetzung. Allein Squares hauseigener Konkurrent "Bushido Blade" kann mithalten. Wer allerdings eine reinrassige Klopperei ohne Simulationseinflüsse sucht, für den ist "Tobal 2" die erste Wahl – noch vor Namcos "Tekken"-Recken. *rb*

Erhältlich bei Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492



Quest for Glory



Beim Händler: Chuji zuckelt mit lahmem Beat'em-Up-Schritt durch das Geschäft.

Dungeon-Action mit allem Komfort. Sogar eine Automap wurde integriert.

Rollenspielstreifzug durch die "Tobal"-Unterwelt. Wie der Beat'em-Up-Part wurde auch der Quest-Modus gehörig aufgepeppt: Im ersten Teil habt Ihr noch triste Shading-Dungeons erforscht, mittlerweile werden die schmucklosen Rollenspiel-Katakomben mit verzerrungsfreien Mauer- und Kachel-texturen verkleidet. Außerdem hat man Eurem Charakter einen soliden Start- und Regenerations-punkt spendiert: Wer von Prügelduellen mit Riesenratten, Schleimmonstern und springfidelen Fröschen zerschunden ist, rettet sich aus dem Dungeon an die Oberwelt, relaxt in einer gemütlichen 3D-Siedlung und kauft klassische Adventure-Gegenstände, Heiltränke und Gegengift. Spielerisch geht der langatmige Quest-Modus nach wie vor nur als Freak-Bonus durch, technisch schlagen sich Polygonmonster und 3D-Siedler wacker: Rollenspieler träumen von einem Epos mit vergleichbar makelloser Echtzeitkulisse.

Nippon-Entwickler

Square ist mit überraschendem Erfolg ins Prügel-Genre eingestiegen. Vor den beiden "Tobal"-Folgen und der Beat'em-Up-Simulation "Bushido Blade" (Test in MANIAC 6/97) waren die Japaner für ihre "Final Fantasy"-Rollenspiel berühmt. Das phantastische Epos wetteifert als einziger Genre-Vertreter mit Enix' übermächtiger "Dragonquest"-Serie. Entgegen ihrem härtesten Konkurrenten hat Square unlängst die erste 32-Bit-Folge ihrer Abenteuer-Reihe publiziert: "Final Fantasy 7" erschien nicht wir ursprünglich geplant für das N64 sondern für die Playstation. Eine PAL-Version des RPG-Hammers ist für Ende '97 geplant.



Bis dato revolutionäre Effekte in "Final Fantasy 6" für Super Nes (1994).



Render-Kulissen und 3D-Figuren: "Final Fantasy 7" für die Playstation.

SONY DIMENSION

Wer nicht ständig Prügel beziehen will, muß sich Angriffstaktiken und Waffenreichweite seiner Widersacher merken: Ihr zieht das Schwert blank oder spickt die Goblins mit Pfeilen.

Idyllische Dorfszenerie: Über den Marktplatz tollen Kleinkinder, auf dem Brunnen hockt ein krächzendes Federvieh.

Alundra

Ohne Japanischkenntnisse heikel: Ihr marschiert zum Kirchenanger, legt den Blumenstrauß vom Dorfschmied auf das nackte Grab (links), und die Pforte zur Krypta öffnet sich (Mitte).

PS Adventure-Spezialist Climax geht fremd: Nachdem der langjährige Sega-Zulieferer Mega-Drive- und Saturn-Besitzern Abenteuer in 1001 Nippon-Märchen bescherte, schlagen sich die Japaner jetzt auf die Sony-Front: Climax verpflichtet den Mega-Drive-Helden Niels ("Landstalker") nicht für Segas 32-Bit-Hardware sondern für eine Playstation-Fortsetzung. Obwohl Links spitzohriger Verwandter seit seinen 16-Bit-Eskapaden von der Iso-Perspektive in die klassische Adventure-Draufsicht wechselte, sind die Parallelen zum Mega-Drive-Klassiker deutlich: Euer Elfenbursche ist springfidel wie und je, hüpft mit Lederstiefeln – Marke "Super Large" – von einem Hügel zum nächsten und springt in Verliesen über halsbrecherisch angeordnete Schwebeplattformen. Die traditionellen Schwertkeilereien mit feisten Reptilienmenschen, borstigen Orks und Schleimmonstern sind Nebensache, statt dessen liegt der Schwerpunkt wie in "Landstalker" auf Jump'n'Run-Einlagen und kerniger Rätselkost. Nur wer jeden Pixel mit Argus-Augen absucht und den entlegensten Dungeon-Winkel aufmerksam erforscht, entdeckt verborgene Passagen und den Eingang zum nächsten Katakomben-Komplex. Sogar Genre-Profis schwirrt vor lauter Hüpf-Verstrickungen zuweilen der Kopf: Die intelligenten "Alundra"-Verliese fordern jede graue Zelle. Schlechter spielbar als Monsterverhauen und Rätselknacken sind die Plot-Intermezzos in einer verträumten Siedlung: Während die Dungeons nur spärlich mit Sprachbarrieren verbaut sind, stellen Euch die japanischen Texte hier mehr als einmal ein Bein. Nach dem obligatorischen Info-Smalltalk ist also Herumprobieren gefragt. Meisterabenteurer orientieren sich an Standardsituationen, Spieler ohne erschöpfende Genre-Erfahrung sind in der japanischen "Alundra"-Welt rettungslos verloren. Weniger frustrierend als zwischen geschwätzigen Waschweibern und aufdringlichen Bittstellern sieht's beim Einkaufstrip aus: Anstatt die Gegenstände in Menülisten zu verpacken, haben die Climax-Designer sämtliche Waren auf "Landstalker"-Tresen ausgelegt. Euer Held greift zum Wunschobjekt und schleudert es auf die Theke – hier zerspringt das Objekt nicht wie Krüge oder Kisten in Scherben, sondern wandert gegen klingende Münzen ins Icongesteuerte Rucksack-Menü. Gehen Euch die Finanzen aus, schlägt sich Euer Elf in die Büsche: Hier mäht Ihr Euch mit surrender Klinge durch Links Fußstapfen und jätet das Unkraut bis zum begehrten Schatzpegel. Unter dem Gestrüpp findet Ihr neben Herz-Containern manchen Sparstrumpf.

Aber egal, ob im Unterholz oder tropfnassen Krypten – die "Alundra"-Welt ist ausgewogen gestylt und hübsch gezeichnet, die Steuerung Eures Comic-Helden vorbildlich. Also haben haben wir uns trotz Sprachhürde tapfer vorwärtsgerätselt: Der schmucke Nippon-Titel steht nämlich bislang auf keiner westlichen Release-Liste. Allerdings behalten wird uns für eventuell folgende Umsetzungen eine Wertungsänderung vor. *rb*

Erhältlich bei Zapp, Mainz. Tel: 06131/230492



Hinter den Rüstungen lauern Euch Affenmenschen auf: Die quirligen Biester sind schwer zu erwischen.

Wie in "Landstalker" wird mit der Perspektive gespielt: Viele Passagen sind hinter Hügeln oder Bretterverschlägen verborgen.

SPASS 78%

HERSTELLER: Sony

SYSTEM: Playstation

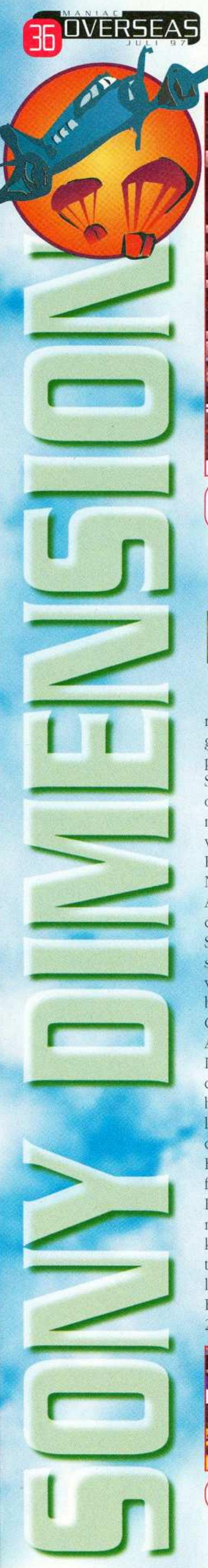
BRD-RELEASE: nicht geplant

Vertracktes Action-Adventure um den "Landstalker"-Elfen. Trotz 2D-Kulisse sehr hübsch und spielerisch ausgewogen.

AB 16



Pässe aus dem Außenrist, Kopfbälle aus jeder Position, Volleyschüsse, Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, Bruststopper, Hackentricks – alles drin.
Attacke!
Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.
• 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
• 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
• 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
• Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
- umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
- verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
- Erstellung eigener Spieler
- Speicheroptionen über Controller-Pak™...
• Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
• Lebensechte Animation durch Motion Capturing
• Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig
Next Level 6/97: Spiel des Monats "Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!" 95 %
Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen." 92 %
Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..." Spielspaß: 93 %
Fun Generation 6/97: Spiel des Monats 10 von 10 Punkten "...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."
Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk." Note 1
Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!" 91 %
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
NINTENDO64
präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen





Rick Steiner setzt zum Backsuplex an: Die Farbe der Spirit-Anzeige signalisiert den Kampfgeist Eures Wrestlers.

WCW vs the World

Während sich die WWF-Catcher gegenseitig aufmischen, sehnen sich die WCW-Wrestler nach größeren Taten: 52 Helden aus sechs internationalen Wrestling-Ligen treten zum großen Match um dem "World Championship"-Titel an. Neben legendären Schlägern wie Hulk Hogan, Lex Luger oder den Steiner-Brüdern dürft Ihr auch mit hierzulande unbekannten Kriegern wie Black Ninja und Akira Manda in den Ring steigen.
Nachdem Ihr Euch für einen der sieben Ausscheidungs- und Teammodi entschieden habt, verteilt Ihr im Polygonring Schläge und Tritte aus der Panoramasicht. Für spektakuläre Würfe und Griffe wird in eine Zufallsperspektive umgeblendet. Mit bis zu 40 verschiedenen Griffen, Schlägen, Konterattacken und Aufgabegriffen pro Catcher beherrscht Ihr alle erdenklichen Wrestling-Manöver des Real-Klamauks, wobei Ihr im Handbuch nur die Grundbegriffe des Wrestlings erlernt. Ein Knopf wurde extra für das Verhöhnen des Gegners reserviert! Fleißiges Herumprobieren geht dank der flotten Steuerung leicht von der Hand: Immer wieder entlockt Ihr schon ausgereizt geglaubten Schlägern einen spektakulären Spezialgriff, für Langzeitmotivation ist somit gesorgt. Leider ist die Kollisionsabfrage nicht so präzise wie beim Handkanten-Kollegen "Toukon Retsuden 2": Gelegentlich fliegt oder schlagt Ihr durch Euren Feind hindurch. Außerdem wirken Eure Helden klobig und führen einige Würfe etwas schwunglos aus. Auch einen Tag-Team-Modus werdet Ihr vermissen, mit einem Kumpel könnt Ihr nur gegeneinander kloppen. Dafür reizen die Finishing Moves und Wrestling-typischen Metalriffs im Hintergrund zu beinharten Wrestling-Abenden: Wer das rabiate Bierdosen-Ambiente liebt und die etwas gemächlicheren "Toukon Retsuden 2"-Kollegen ausgereizt hat, sollte reinspielen. *oe*

Manpower pur: 52 Catcher warten mit je 30 bis 40 Griffen sowie Finishing Moves auf Euch.

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000







Egal, ob Backsuplex, German Suplex oder ein krachender DDT vom dritten Seil: Dank Zufallsperspektive wird es auch den Zuschauern niemals langweilig.



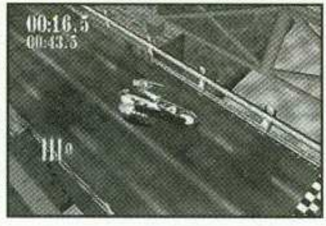
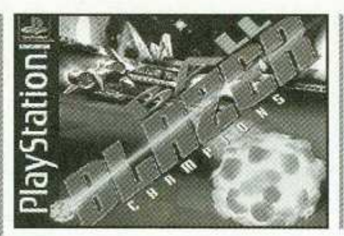
Reif für den Elefantenfriedhof: Die steifen Polygon-Mammuts werden für vorsintflutliche Großbauprojekte verwurstet.

Tail of the Sun

"Carnage Heart"-Entwickler Artdink versetzt Euch in die Steinzeit: Als Adam und Eva noch nackte Gegenwart waren, beherrschten zottige Mammuts und Säbelzahntiger die Erde. Unsere Urahnen verkrochen sich in Fellhütten vor den Unbillen der Natur und erlegten ihr Wild mit der bloßen Faust – Stich- und Wurfwaffen wie der Speer waren das Privileg späterer Generationen und für den unterbelichteten Steinzeitmenschen ein hartes Stück Evolutionsarbeit. Artdinks Simpel-Simulation veranschaulicht die Menschheitswiege als tristes 3D-Modell mit Action-Anleihen: Ist Euer Polygon-Häuptling zunächst noch allein in der Eiswüste, stapfen bald ganze Generationen von Stammeshäuptern über die kahlen Kontinente, um sich mit Affe, Tiger und Mammut träge Echtzeit-Jagden zu liefern: Nur wer regelmäßig Fleisch im Topf hat, bringt ein starkes Geschlecht und Kulturgüter wie Axt oder Speer hervor. Das Spielkonzept wurde getreu dem Steinzeit-IQ ausgetüftelt: Losmarschieren, Draufhauen, Vollfuttern – mehr hat der Affenmenschen-Alltag nicht zu bieten. Auch technisch hinkt "Tail of the Sun" der Evolution hinterher: Die kantigen 3D-Objekte sind auf Neandertaler-Niveau, die unkomfortablen Menüs wurden mit armseliger Farbwahl verschandelt. Was als trister, aber interessanter Streifzug durch die Steinzeit anfängt, endet mit der ersten Mammut-Begegnung: Lahme Steuerung und fehlende Kartenfunktion hemmen den Jagdtrieb. Nur Neandertaler mit reißfestem Geduldsfaden riskieren einen Ausflug in die 3D-Steppe. *rb*

Erhältlich bei Zapp, Tel: 06131/230492





NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Importspieladapter	69.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
Dark Rift us	189.90
Go-Troublemakers jp	199.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Sonic Wings Assault	199.90
Superstarsoccer dt	149.90

NINTENDO 64

Wargods us	189.90
Waverace dt	99.90
Wild Choppers jp	199.90
Turok dt/uk/us	ab 139.90
KI Gold uk	149.90

Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90

INTERNET

Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.



http://www.arjay-games.de

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

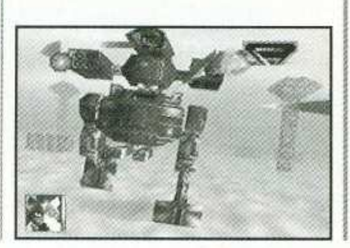
info@arjay-games.de

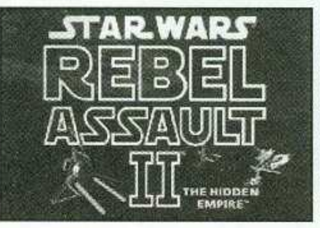
UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem* sind Angebote und oder Restposten.








ARJAY GET YOUR GAMES

0221·121067

PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	79.90
Memory Card -24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
A.IV Evolution Global	*79.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Apocalypse dt	89.90

PLAYSTATION

Ballblazer Champ. us	109.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adventu. dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90

PLAYSTATION

Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90

PLAYSTATION

Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Trash it! dt	89.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

AUCH NEUHEITEN USA &JP

SATURN

Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97 als Action Pack dt	449.00
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bomberman dt	109.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Scorcher dt	89.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA









Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



In der Flut der Sony-Neuerscheinungen verlieren selbst Videospiel-Freaks den Überblick und die Geduld. MAN!AC lichtet den CD-Dschungel und stellt Euch alle bisher erhältlichen PAL-Titel vor.

Playstation
Softwareführer '97

SO BEWERTEN WIR

★ Unterdurchschnittliches Spiel, selbst im Sonderangebot nicht zu empfehlen.

★★ Überdurchschnittliches Spiel, durchaus mit passablen Spielspaß-Qualitäten.

★★★ Solides Qualitätsprodukt, mit dem nicht nur Genre-Fans Spaß haben.



★★★★ Hervorragendes Spiel mit Ansätzen zum Klassiker, das Euch lange unterhält.



★★★★★ Absoluter Spitzen-Titel, der in die Sammlung jedes Playstation-Fans gehört.

GENRE-BILANZ
Was spielt sich ab auf der Playstation



Im großen Software-Überblick findet Ihr alle offiziellen deutschen Spiele, die bis einschließlich MAN!AC 6/97 getestet wurden. Eine Kurzkritik verrät, ob das Spiel auch heute noch sein Geld wert ist. Die genannten Zirka-Preise haben sich im Laufe der Zeit bei Versandhändlern und Kaufhäusern eingependelt und geben nicht die Listenpreise der Hersteller wieder. Bitte beachtet auch, daß indizierte Spiele in der Tabelle nicht aufgeführt sind. MAN!AC wünscht Euch viel Spaß beim Schmökern!
Übrigens: Das Heft-im-Heft könnt Ihr auch heraustrennen, um bei Euren Einkäufen stets informiert zu sein.

TITEL	**2Xtreme**	**3D Lemmings**	**A.Senna Kart Duel**	**Air Combat**	**Actua Golf**	**Actua Soccer**
HERSTELLER	Sony 1996	Psygnosis, 1995	Sunsoft, 1996	Namco, 1995	Gremlin, 1995	Gremlin, 1995
GENRE	Rennspiel	Denkspiel	Rennspiel	Flugsimulation	Sport: Golf	Sport: Fußball
SPIELER	1-4	1	1-2	1-2	1-2	1-2
ZIRKA-PREIS	90 Mark	80 Mark	80 Mark	50 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★
BEMERKUNGEN	Actionreiches Alternativ-Gerase mit häufigen Skateboard-Schlägereien und angenehm flotter, jedoch etwas magerer Streckengrafik.	Frühes 3D-Knobelspiel mit den bekannten Knuddel-Tierchen. Anspruchsvolle Rätsel und technisch ansprechende Polygon-Grafik.	Spielspaßarmes Kart-Gerase auf schmucklosen Rundkursen – auch für eisenharte Kart-Fans nach wenigen Runden zu simpel.	Inzwischen leicht überholtes Düsenjäger-Geballer aus der Spielhalle mit Instant-Charakter. Günstig, aber etwas zu kurz.	Technisch gelungenes, zeitgemäßes 32-Bit-Golf auf zwei kniffligen Kursen. Mit (ruckligem) 3D-Ballflug und guter Steuerung.	Unspektakuläres, leicht ruckliges Standard-Fußballspiel: Polygon-Gekicke ohne besondere Features und Finessen.

TITEL	**Adidas Power Soccer**	**Agile Warrior**	**A IV Evolution Global**	**Alien Trilogy**	**Alone in the Dark 2**	**Andretti Racing**
HERSTELLER	Psygnosis, 1996	Virgin, 1996	Sony, 1995	Acclaim, 1996	Infogrames, 1996	Electronic Arts 1996
GENRE	Sport: Fußball	Flugsimulation	Simulation	Ego-Shooter	Abenteuer	Rennspiel
SPIELER	1-2	1-2	1	1	1	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	1	50 Mark	80 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Knackiges Fußballspiel mit Action-Schwerpunkt, technisch unspektakulär, doch mit vielen witzigen Steuerungs-finessen.	Ruckliger Action-Tiefflug in der Wüste. Einfallslose Missionen trüben den Spaß. Fulminante Explosionen halten bei Laune!	Hardcore-Wirtschafts-simulation für angehende Manager: Uferlose Statistiken, Budget-Planung statt Sperrfeuer.	3D-Expedition in eine alienverseuchte Raumbasis: Flüssige 3D-Engine mit vielen Details, spielerisch leider gealtert. Preistip!	Umsetzung eines angestaubten Polygon-Pioniers aus dem PC-Lager. Schwächer als der erste Teil – den gibt´s leider nicht für die Playstation.	Motivierendes Edel-Auto-rennen im US-Profiambiente: 17 kurvenreiche Strecken und zwei verschiedene Motoren-Klassen.



TITEL	Assault Rigs	Atari Collection 1	Aquanaut's Holiday	Battle Arena Toshinden	Battle Arena Toshinden 2
HERSTELLER	Psygnosis, 1995	GT Interactive, 1996	Sony, 1995	Sony, 1995	Sony, 1996
GENRE	Action	Action	Simulation	Beat'em-Up	Beat'em-Up
SPIELER	1	1-2	1	1-2	1-2
ZIRKA-PREIS	50 Mark	100 Mark	80 Mark	50 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★	★★★	★★	★★★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Dramatisch gealtertes Polygon-Experiment: Ballerlastiges Panzerfahren im fehlerbeladenem 3D-Irrgarten, Puzzles inklusive.	Gehaltvolle Sammlung von Atari-Steinzeitspielen ("Asteroids", "Missile Command"), durch Entwickler-Interviews aufgewertet.	Innovatives Seebett-Experiment: Studiert Fischschwärme und taucht in Korallen-Riffs ab. Kein Zeitvertreib für Action-Fans!	**Preis-Tip:** Grafisch brillantes Polygon-Geprügel, das sich trotz des Alters gut gehalten hat. Erstmals erlebt Ihr volle Bewegungsfreiheit in der Kampfarena, wuchtige Specials sorgen für eindrucksvolle Aktionen.	Grafisch schlechterer Nachfolger des Start-Titels ohne neue spielerische Akzente: Nur Hardcore-Fans kaufen beide Teile.



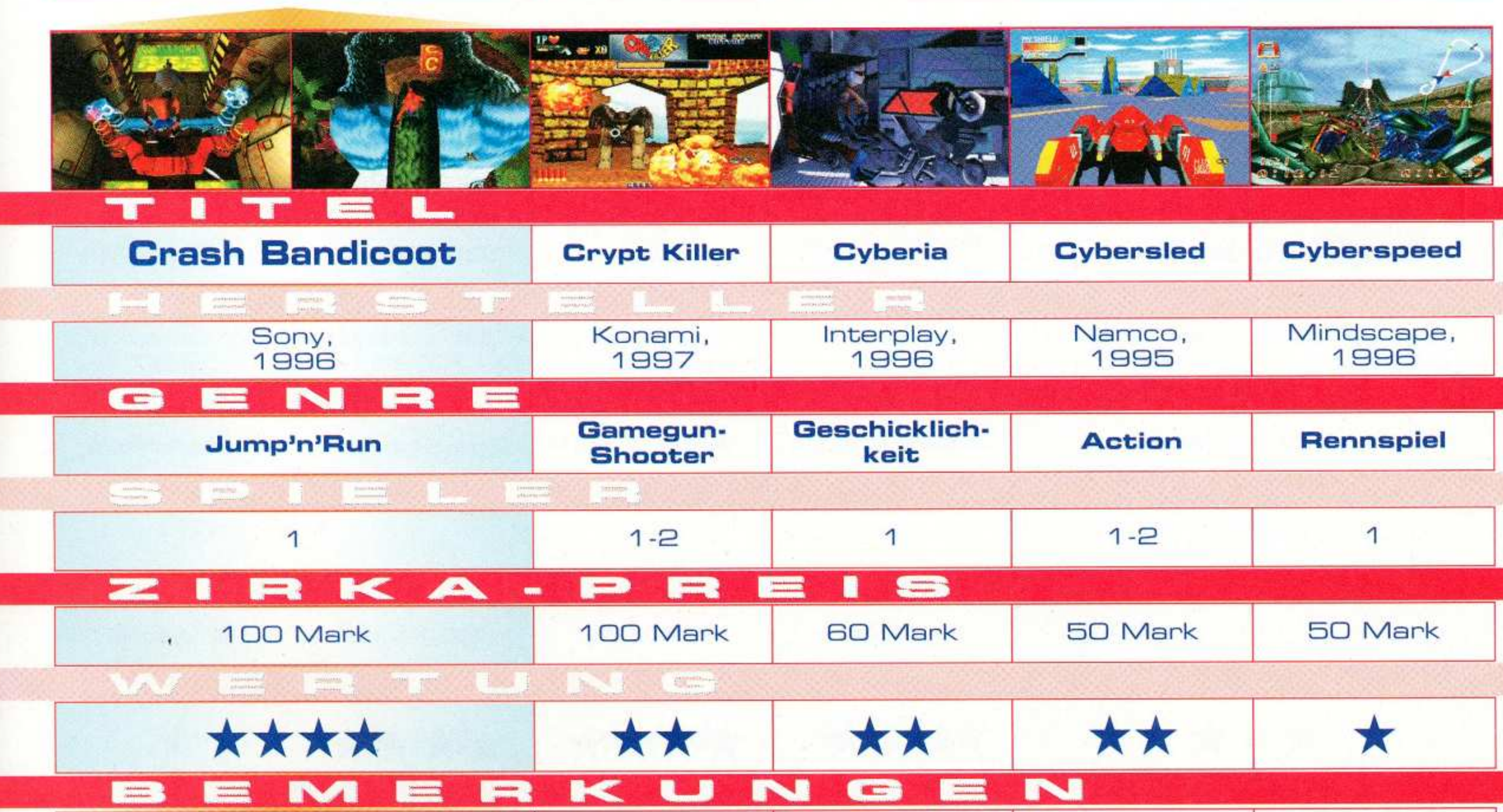


TITEL	Baphomet's Fluch	Batman Forever	Battlestations	Bedlam	Black Dawn	Blam! Machinehead
HERSTELLER	Sony, 1996	Acclaim, 1997	Electronic Arts 1997	GT Interactive, 1997	Virgin, 1996	Eidos, 1996
GENRE	Abenteuer	Beat'em-Up	Action/ Strategie	Action	Action/ Flugsimulation	Action
SPIELER	1	1-2	1-2	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	50 Mark	100 Mark	100 Mark	80 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★	★	★★	★★	★★★	★★★
BEMERKUNGEN	Mysteriöses Abenteuer quer durch Europa. Mit deutscher Sprachausgabe. Dramaturgisch gut, doch Ladezeiten nerven.	"Final Fight" für Arme: Peinliche Pixel-Schlägerei in Gotham: Zufalls-Combos und witzlose Extras reißen nichts 'raus.	Unrealistische Möchtegern-Schlachtensimulation: Steuert unförmige Polygonschiffe gegen den Feind und ballert los.	Rucklige Mech-Schlacht im unübersichtlichen Isometrik-Fabrikkomplex - trotz weitgehender Handlungsfreiheit wenig spaßig.	Kompromißloses Action-Gefecht mit Raketen und MGs: Kampfhubschrauber im Rettungseinsatz.	Faszinierender Baller-Ausflug in eine mutierte Welt: Leuchtende Effekte, unheimliche Monster & Dauer-Action.

Titel	Blast Chamber	Blazing Dragons	Breakpoint Tennis	Bubble Bobble & Rainbow I.	Bubble Bobble 2
Hersteller	Activision, 1996	Crystal Dynamics, 1996	Ocean, 1996	Acclaim, 1996	Virgin, 1997
Genre	Action	Abenteuer	Sport: Tennis	Jump'n'Run	Jump'n'Run
Spieler	1-4	1	1-4	1-2	1-2
Zirka-Preis	100 Mark	100 Mark	100 Mark	70 Mark	100 Mark
Wertung	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★
Bemerkungen	Teils chaotisches Bomben-Gerangel in drehbaren Kammern. Pausenlose Action zu viert, Puzzle-lastiger Einspieler-Modus.	**Abenteuer-Tip:** Witzige Drachen-Odyssee in Deutsch: Gelungene Adventure-Kost im Comic-Ambiente. Kurze Ladezeiten schonen die Nerven, aberwitzige Charaktere sorgen für anhaltende Rätsel-Motivation.	Spielbar, aber lieblos: Solide Steuerung und dürftige Optik in einem Durchschnitts-Filzdrama ohne spielerische Highlights.	Spaßige Retrospektive: Zwei unterhaltsame Taito-Jump'n'Runs in tadelloser Umsetzung. Garantiert ohne Polygone!	Weitgehend mißlungene Neuauflage des Klassikers: Mehr Grafik, aber weniger ausgefeiltes Design. Trotzdem noch sehr spaßig.

Titel	Bubsy 3D	Burning Road	Bust-a-Move 2	Casper	Cheesy	Chessmaster 3D
Hersteller	Konami, 1997	Funsoft, 1996	Taito, 1996	Acclaim, 1996	Ocean, 1995	Mindscape, 1996
Genre	Jump'n-Run	Rennspiel	Geschicklichkeit/Denkspiel	Action-Adventure	Jump'n'Run	Schach
Spieler	1-2	1-2	1-2	1	1	1-2
Zirka-Preis	100 Mark	100 Mark	50 Mark	90 Mark	100 Mark	80 Mark
Wertung	★	★★★★	★★★★★	★★★	★★	★★★
Bemerkungen	Völlig mißratene 32-Bit-Mario-Interpretation: Texturlose Polygon-Ödnis, miese Steuerung und gähnende 32-Bit-Langeweile.	Harte Highspeed-Rallye mit "Daytona USA"-Anleihen: Extrem flüssige Grafik und Nonstop-Action, etwas wenig fahrerische Kniffe.	Motivierende Blasen-Schießerei mit knuddligen Drachen und gelungener Musik. Ideal für zwei Spieler, jetzt supergünstig!	Uninspiriertes Such- und Ausweichspiel in 2D, das kurzzeitig unterhaltsam ist. Für Film-Fans aber durchaus empehlenswert!	Käsiges Herumgehüpfe mit einer unsympathischen Langnasen-Maus: Trotz einiger Abwechslung eher für Kinder konzipiert.	Spielstarkes 3D-Schach mit mehreren klischeehaften CPU-Spielern in unspektakulärer Technik-Hülle: (Noch) keine Alternativen.

TITEL	Chronicles of the Sword	Command & Conquer	Contra – Legacy of War	Cool Boarders	Criticom	The Crow
HERSTELLER	Psygnosis, 1996	Westwood, 1996	Konami, 1997	Sony, 1997	Vic Tokai, 1996	Acclaim, 1997
GENRE	**Abenteuer**	**Echtzeit-Strategie**	**Action**	**Sport: Snowboarding**	**Beat'em-Up**	**Beat'em-Up**
SPIELER	1	1	1-2	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	80 Mark	100 Mark	100 Mark	90 Mark	50 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★	★★★★	★★★	★★★	★	★★★
BEMERKUNGEN	Langweiliges Herumgelatsche in Render-Camelot: Lange Ladezeiten, Retorten-Charaktere und fade Puzzles.	Echtzeit-Strategie: Gelungene Umsetzung des dramatischen PC-Hits. Mehrspieler-Features wurden nicht implementiert.	Mutanten, Monster & MGs: Halbgarer Polygon-Aufguß des brillanten 16-Bit-"Probotectors" mit etlichen Design-Schwächen.	Ambitionslos heruntergrammiertes Snowboard-Rennspiel: Durch Kunststücke zu Bonuspunkten, enttäuschende Grafik.	Weitgehend liebloses Polygon-Gehaue in grober 3D-Optik: Nur für Budget-Fans und knallharte Beat'em-Up-Sammler.	Solide spielbare Polygon-Keilerei vor statischen Kulissen. Abrupte Bildwechsel schmälern leider die Übersicht.



TITEL	Crash Bandicoot	Crypt Killer	Cyberia	Cybersled	Cyberspeed
HERSTELLER	Sony, 1996	Konami, 1997	Interplay, 1996	Namco, 1995	Mindscape, 1996
GENRE	**Jump'n'Run**	**Gamegun-Shooter**	**Geschicklichkeit**	**Action**	**Rennspiel**
SPIELER	1	1-2	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	60 Mark	50 Mark	50 Mark
WERTUNG	★★★★	★★	★★	★★	★
BEMERKUNGEN	**Grafik-Tip:** Grafisch wegweisendes Hüpfspiel im Polygon-Dschungel mit drolligem Fuchs-Helden. Ob in 3D (auf vorgegebenen Bahnen) oder von der Seite: Die Grafik-Power der Playstation wird hier bis zum Limit ausgereizt.	Grafisch indiskutable Automatenumsetzung: Als lachhafter Lichtpistolen-Grabräuber in der pixeligsten Gruft seit es Mumien gibt.	Nimm zwei: Störrisches FMV-Geballer und fades Minimal-Adventure in einem. Kurzzeitig nett, ansonsten eher flau.	Aus der Playstation-Anfangszeit: Ruckelige, spielerisch flache Tank-Action in karger Arena: Einer der schwächsten Namco-Titel.	Rasantes Gleiterrennen bar jeglicher fahrerischer Kniffe: Ihr hängt an einem Seil und baumelt mit Euren Konkurrenten um die Wette!

TITEL	D	Darkstalkers	Davis Cup World Tour	Defcon 5	Descent	Descent 2
HERSTELLER	Acclaim, 1996	Capcom, 1996	Telstar, 1996	Psygnosis, 1996	Interplay, 1996	Interplay, 1997
GENRE	Abenteuer	Beat'em-Up	Sport: Tennis	Action-Adventure	Shoot'em-Up	Shoot'em-Up
SPIELER	1	1-2	1-4	1	1	1
ZIRKA-PREIS	60 Mark	90 Mark	100 Mark	70 Mark	80 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Lahmes, lineares FMV-Abenteuer im Geisterschloß. Kaum Handlungsmöglichkeiten und gelegentliche Schockeffekte.	Abgedrehte Interpretation der "Street Fighter"-Spielmechanik: Absurde Specials, schräge Schläge, sympathische Helden.	Solides 32-Bit-Tennis mit eleganten Digi-Spielern, dank simpler Steuerung auch für Tennis-Einsteiger eine gute Wahl.	Langatmiger Marsch durch eine verlassene Raumstation in Nöten: Rätsellastiges Minimal-Vergnügen ohne rechten Spielspaß-Pfiff.	Anfangs verwirrendes Action-Drama in echter 360-Grad-Kulisse: Technisch nur zufriedenstellend, spielerisch top.	Technisch leider nicht verbesserter Bergwerk-Nachfolger, dank witzigem Orientierungshilfe-Droiden leichter zu spielen.

TITEL	Destruction Derby	Destruction Derby 2	Discworld	Disruptor	Dragonheart
HERSTELLER	Psygnosis, 1995	Psygnosis, 1996	Psygnosis, 1995	Universal, 1996	Acclaim, 1997
GENRE	Rennspiel	Rennspiel	Abenteuer	Ego-Shooter	Jump'n'Run
SPIELER	1-2	1	1	1	1
ZIRKA-PREIS	50 Mark	100 Mark	90 Mark	80 Mark	60 Mark
WERTUNG	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★
BEMERKUNGEN	**Klassiker-Tip:** Herrlich wilde Verschrottungsorgie, die trotz einiger Design-Schwächen Kultcharakter besitzt. Grafisch noch heute sehenswert, spielerisch genau richtig zum Abreagieren nach Stau-Exzessen in der City-Rush-Hour.	Extrem schnelle Neuauflage des Blech-Kriegs mit Betonung fahrerischer Details – konzeptionell nicht ganz geglückt.	Schräge Adventure-Interpretation der Terry-Prattchett-Romanreihe mit knackigen Rätseln und langen Ladezeiten.	Knallharter 3D-Actioneinsatz, in dem Gegner vor dem Ableben auch noch ihre wertvollen Gehirnwellen gestohlen werden!	Mieses, scrollendes 2D-Prügelspiel, das sich bar jeder Qualitäten auf dem Abstellgleis wiederfindet: Lizenz-Leiche par excellence!

TITEL	Earthworm Jim 2	Epidemic	ESPN Extreme Games	Excalibur	Exhumed
HERSTELLER	Virgin 1996	Sony, 1996	Sony, 1995	Telstar, 1996	BMG Interactive, 1996
GENRE	Jump'n'Run	Ego-Shooter	Rennspiel	Abenteuer	Ego-Shooter
SPIELER	1	1	1-2	1	1
ZIRKA-PREIS	80 Mark	90 Mark	80 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★	★★★	★★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Omis, Kühe und ein Regenwurm: Wild inszeniertes, kompromißloses Chaos-Gehüpfe, bei dem teilweise der Spielspaß leidet.	Roboter-3D-Schlaftablette, deren langsame, aber fehlerfreie Grafik zu heftigen Gähnanfällen reizt: Ein schwacher Ego-Shooter.	**Profi-Tip:** Schweres Alternativ-Rennspiel mit hervorragender Grafik: Mit Skates und Boards durch belebte US-Städte. Wer eine echte Herausforderung sucht, geht beim Liga-Modus an den Start und vermöbelt seine Gegner ordentlich...	Faszinierender 3D-Ausflug: Beth schwingt den mächtigen Zweihänder und erforscht "Tomb Raider"-ähnlich Echtzeit-Dungeons.	Packende Ägypten-Reise: Langfristig motivierender, verflixt schwieriger Pharaonen-Reißer mit harten Sprung-Passagen.

TITEL	Extreme Pinball	Fade to Black	FIFA Soccer '96	FIFA Soccer '97	Firo & Klawd	Floating Runner
HERSTELLER	Electronic Arts 1996	Electronic Arts 1996	Electronic Arts 1995	Electronic Arts 1996	BMG Interactive, 1996	Sony, 1995
GENRE	Flipper	Action-Adventure	Sport: Fußball	Sport: Fußball	Action	Jump'n'Run
SPIELER	1-4	1	1-8	1-8	1-2	1
ZIRKA-PREIS	60 Mark	100 Mark	70 Mark	100 Mark	80 Mark	60 Mark
WERTUNG	★	★★★	★★★	★★★★	★★	★
BEMERKUNGEN	Lahmer 2D-Ruckel-Flipper ohne Realitätsbezug: Wirres Scrolling verhindert die Übersicht, dazu Kino-Balken und miese Grafik.	Fesselnder Ausflug in's Weltraum-Gefängnis: Verzwickte Rätsel werden von schnellen Action-Gefechten ergänzt.	Motivierender, nicht ganz zeitgemäßer Fußballspaß mit altbackenen Bitmap-Kickern. Gewohnt gute EA-Präsentation.	Leicht ruckliges Update des Fußball-Klassikers: Jetzt mit detaillierten Polygon-Sportlern und bewährt guter Spielmechanik.	Kurzfristig unterhaltsames Chaos-Geballere durch eine Isometrik-City: Rucklige Feuergefechte und gelegentliche Zielkreuz-Episoden.	Unausgegoren, fehlerbeladen, langweilig: Lauer Hüpfer im Cartoon-Stil mit 360-Grad-Bewegungsfreiheit. Für jüngere Spieler.

TITEL	Formel 1	Galaxian 3	Galaxy Fight	Gex	Goalstorm	Grid Run
HERSTELLER	Psygnosis, 1996	Namco, 1996	Sunsoft, 1996	Crystal Dynamics, 1996	Konami, 1995	Virgin, 1996
GENRE	Rennspiel	Shoot'em-Up	Beat'em-Up	Jump'n'Run	Sport: Fußball	Action
SPIELER	1-2	1-4	1-2	1	1-2	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	70 Mark	50 Mark	70 Mark	90 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★
BEMERKUNGEN	Trotz kleiner Design- und Programm-Macken eines der besten Rennspiele: Überzeugende Renn-Action im realistischen F1-Ambiente!	Ultrakurzes FMV-Geballer: Steuert Euer Zielkreuz durch anrückende FMV-Flotten und Raum-Basen. Vierspieler-Chaos!	Schludriges Prügelspiel, das mit trister Grafik und ruckligem Zoom-Effekt der Konkurrenz um Lichtjahre hinterherhinkt.	Spaßiger Echsen-Ausflug in die humorvolle Welt des Fernsehens: Pfiffige Animationen, viele Bonusräume, wenig Innovation.	Packendes Action-Fußball für Bolz-Profis mit nett animierten Polygon-Kickern und Live-Kommentar.	"Fang mich!"-Konzept, verlegt in den Weltraum: Trotz vieler Labyrinthe und witzigen Gegnern nur ein B-Titel.

TITEL	Gunship	Hardcore 4x4	Hebereke's Popoitto	Hexen	Hi Octane	Hyper Final Match Tennis
HERSTELLER	Microprose, 1996	Gremlin, 1996	Sunsoft, 1995	GT Interactive, 1996	Electronic Arts, 1995	Human, 1996
GENRE	Flugsimulation	Rennspiel	Denkspiel	Ego-Shooter	Rennspiel	Sport: Tennis
SPIELER	1	1	1-2	1	1-2	1-4
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	60 Mark	100 Mark	80 Mark	80 Mark
WERTUNG	★★★★	★★★	★★★	★★★	★	★★
BEMERKUNGEN	Simulationslastiger Heli-Einsatz, trotzdem mit viel Dauerfeuer: Dank guter Missionen langfristig motivierend.	Kompromißlos unebene Strecken, mieses Wetter: Ein technisch hervorragender Höllenritt durch die Pampa.	Knobelspiel auf 16-Bit-Niveau: Lustige Gesichter-Spielsteine und spektakuläre Zylinder-Kettenreaktionen, ansonsten schnell fade.	Rucklig, aber fesselnd: Umfangreiches Fantasy-Gemetzel mit vielen Dungeon-Geheimnissen und drei wählbaren Helden.	Mieses Ruckel-Gerase im Nebel: Eine äußerst langweilige PC-Umsetzung ohne Gags und fahrerische Finessen.	Im Gegensatz zu den brillanten Vorgängern spielerisch abgespecktes Polygon-Tennis: Trotzdem noch gut.



TITEL	Impact Racing	The Incredible Hulk	In the Hunt	Independence Day	Int. MotoX
HERSTELLER	JVC, 1996	Eidos, 1996	Kokopeli, 1995	Electronic Arts 1996	GT Interactive, 1996
GENRE	Rennspiel	Jump'n'Shoot	Shoot'em-Up	Action-Flugsimulation	Rennspiel
SPIELER	1	1	1-2	1-2	1
ZIRKA-PREIS	80 Mark	50 Mark	80 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★	★	★★★	★★	★★★
BEMERKUNGEN	Extreme Balleraction mit rudimentären Rennelementen, die mangels Kurs-Abwechslung schnell langweilt.	Klassische Lizenz-Gurke um den Grünling: Peinliches Herumgehatsche mit Prügel-Einlagen, bar jeder spielerischen Idee.	**Action-Tip:** Fulminantes Shooter-Highlight aus den legändären Irem-Entwicklungslabors: Als U-Boot-Kapitän sprengt Ihr Euch den Weg durch den Ozean. Kurzes, aber knackiges Inferno mit detaillierter Grafik und totaler Vernichtung.	Karge Lizenz-Alienschlacht, die weder grafisch noch spielerisch den hochgesteckten Erwartungen gerecht wird.	Mit Kurs-Editor: Umfangreiches Motocross-Rennen auf knapp 50 Strecken. Technisch akzeptabel.



TITEL	ISS Deluxe	International Track & Field	Iron & Blood: Warriors o. R.	Iron Man/XO Manowar	Jet Rider	Johnny Bazookatone
HERSTELLER	Konami, 1996	Konami, 1996	Acclaim, 1996	Acclaim, 1996	Sony, 1996	US Gold, 1996
GENRE	Sport: Fußball	Sport: Zehnkampf	Beat'em-Up	Jump'n'Shoot	Rennspiel	Jump'n'Run
SPIELER	1-2	1-4	1-2	1-2	1-2	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	50 Mark	50 Mark	90 Mark	60 Mark
WERTUNG	★★★★	★★★	★	★	★★★	★★
BEMERKUNGEN	Zum Original nahezu identische Umsetzung des hervorragenden Super-Ninendo-Fußballspiels. Bewährt gute Spielbarkeit.	Grafisch elegante 3D-Interpretation des Knopf-Killer-Oldies: Vor allem in fröhlicher Runde unschlagbar spaßig!	Unterdurchschnittliches Polygon-Gehaue mit "AD&D"-Lizenz: Blut & Monster zuhauf, das Spieldesign leidet.	Action für Arme: Asthmatische Superhelden im Ruckel-Inferno, auch spielerisch bedenklich nahe an der Nullgrenze.	Formal interessantes Jetski-Rennen, das unter fehleranfälliger Grafik und fragwürdiger, schwammiger Steuerung leidet.	Render-Schmalzlocke Johnny schießt sich mit seiner E-Gitarre durch unübersichtliche Gähn-Levels: Hüpf-Durchschnitt.

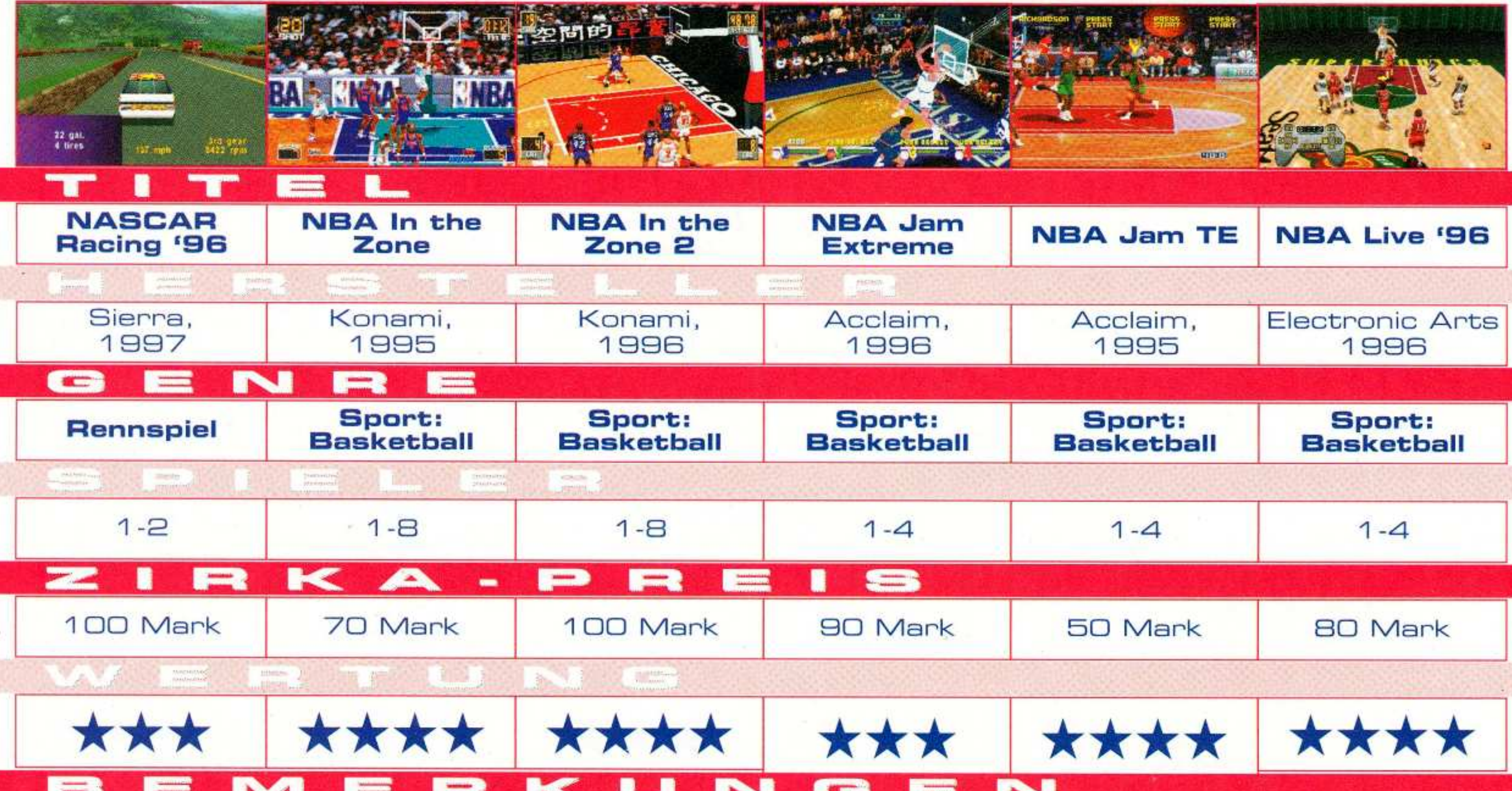
TITEL	Jumping Flash	Jumping Flash 2	Jupiter Strike	Kileak the Blood	Killing Zone
HERSTELLER	Sony, 1995	Sony, 1996	Acclaim, 1995	Sony, 1995	Acclaim, 1996
GENRE	Jump'n'Run	Jump'n'Run	Shoot'em-Up	Ego-Shooter	Beat'em-Up
SPIELER	1	1	1	1	1-2
ZIRKA-PREIS	70 Mark	90 Mark	50 Mark	60 Mark	70 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★	★	★★	★
BEMERKUNGEN	Schmuckes 3D-Hüpfspiel mit Ballereinlagen und voller Bewegungsfreiheit: Der Hasenausflug ist einer der ersten Sony-Titel.	**3D-Hüpf-Tip:** Noch besser als der Vorgänger: Fantasievolle Polygon-Inseln werden per Hüpf-Hase erforscht. Faszinierende Sprung-Impressionen, Blick-Schwenks und hitzige Lasergefechte.	Fehlerbeladener Asteroidenausflug im "Starblade"-Stil, doch statt FMV plagt Euch wirrer Polygon-Brei.	Fader 3D-Shooter im Techno-Stil: Ihr steuert einen humpeligen Mech durch's virenverseuchte Gen-Labor von nebenan.	Mieses Monster-Prügelspiel: Vermurkste Kamera-Einstellungen und hölzerne Polygon-Schlägereien.

TITEL	King of Fighters '95	King's Field	Konami Open Golf	Krazy Ivan	Last Dynasty	Legacy of Kain
HERSTELLER	Sony, 1996	Sony, 1994	Konami, 1996	Psygnosis, 1995	Sierra, 1997	Craystal Dynamics, 1997
GENRE	Beat'em-Up	Abenteuer	Sport: Golf	Shoot'em-Up	Shoot'em-Up	Abenteuer
SPIELER	1-2	1	1-2	1-2	1	1
ZIRKA-PREIS	90 Mark	90 Mark	100 Mark	60 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Gut umgesetzter Prügler aus der SNK-Neo-Geo-Abteilung: Klassische 2D-Kampfaction mit vielen Spielfiguren und pfiffigem Design.	Langatmiger Wanderausflug in's Abenteuerland: Zähe Fußmärsche und träge Echtzeit-Streitereien nagen am Abenteurer-Kostüm.	Polygon-Putter am Werk: Standard-Golfspiel ohne PGA-Lizenz, dafür aber mit nettem 3D-Ballflug und frechen Charakteren.	Schnell durchgespielte, hektische Roboter-Randale mit vielen Grafikeffekten. Der als Duell angelegte Link-Modus ist recht blutarm.	Low-Budget-Wing-Commander: Unsäglich schlechte FMV-Szenen wechseln sich mit akzeptablen Baller-Einsätzen ab.	Faszinierendes Action-Adventure mit deutscher Sprachausgabe: Saugt als Kain ahnungslose Bürger blutleer und plant Eure Rache.

TITEL	Lifeforce Tenka	Little Big Adventure	Lomax	Lone Soldier	Lost Vikings
HERSTELLER	Psygnosis, 1997	Electronic Arts 1996	Psygnosis, 1995	Telstar, 1995	Interplay, 1997
GENRE	Ego-Shooter	Action-Adventure	Jump'n'Run	Action	Geschicklich-keit
SPIELER	1	1	1	1	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	90 Mark	70 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Stimmungsvoller Sci-Fi-Ego-Shooter, der unter mangelhaftem Gegnerdesign und zu vielen Grafikfehlern leidet.	Pfiffiges, rätselhaltiges Isometrik-Abenteuer mit knuddligem Helden. Leider ohne Scrolling und nur mit Mager-Grafik.	**2D-Hüpf-Tip:** Überaus gehaltvolles Niedlich-Jump'n'Run mit Lemmings-Helden. Reichlich Parallax- und Zoom-Effekte für's Auge, Sound und Musik entführen Euch in eine andere Welt. Auch für Kinder optimal geeignet.	Hartes Söldnerabenteuer, dem es an Design und Steuerungsfinessen mangelt: Makaberspaßig, aber sehr kurz.	Gelungene Neuauflage des kniffligen Wikinger-Abenteuers: Grafisch auf 16-Bit-Niveau, spielerisch wie gehabt klasse.

TITEL	Madden NFL '97	Magic Carpet	Mechwarrior 2	Mickey's Wild Adventure	Micro Machines V3	Monster Trucks
HERSTELLER	Electronic Arts 1996	Bullfrog, 1996	Activision, 1997	Psygnosis, 1996	Codemasters, 1997	Psygnosis, 1997
GENRE	Sport: Football	Action/ Strategie	Shoot'em-Up	Jump'n'Run	Rennspiel	Rennspiel
SPIELER	1-8	1	1	1	1-8	1-9
ZIRKA-PREIS	100 Mark	70 Mark	100 Mark	60 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★
BEMERKUNGEN	Hervorragende 32-Bit-Veranstaltung: Traumhaft schönes Football mit Superbowl-gemäßer Präsentation.	Stimmungsvoller 3D-Teppichflug mit Rätsel-Einschlag: Innovatives Spieldesign und viele Missionen fesseln den Action-Fan.	Auf Action getrimmte Mech-Simulation: Glühende Laser und rauchende Trümmer statt strategischem Tiefgang.	Liebevolles Hüpfspiel mit dem Disney-Mäuserich: Viele Spielstufen, passende Musik, 16-Bit-mäßige Grafik.	Ultimativ spaßiges Mehrspieler-Highlight, dem im Einzelspieler-Modus die Luft ausgeht. In froher Runde einer der besten Titel!	Anspruchsvolle Gelände-Rallye mit bulligen Off-Roadern, fahrtechnisch komplexer als die wildere "Hardcore 4x4"-Schlacht.

TITEL	Motor Toon GP 2	Myst	Namco Museum Vol. 1	Namco Museum Vol. 2	Namco Museum Vol. 3	Nanotek Warrior
HERSTELLER	Sony, 1996	Sony, 1995	Namco, 1995	Namco, 1996	Namco, 1996	Virgin, 1996
GENRE	Rennspiel	Abenteuer	Action	Action	Action	Action
SPIELER	1-2	1	1-2	1-2	1-2	1
ZIRKA-PREIS	90 Mark	100 Mark	100 Mark	100 Mark	90 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★
BEMERKUNGEN	Technisch spritzige, einfach zu beherrschende Cartoon-Fahrerei mit Bonus-Roulette und Link-Unterstützung.	Knifflige Rätsel in idyllischer Parallelwelt: Kombinationsgabe, musisches Gespür und Geduld sind in diesem Grafikabenteuer Trumpf.	Zeitreise für Nostalgiker, dank einiger tadelloser Klassiker ("Galaga", "Pac-Man") auch für Einsteiger empfehlenswert.	Weniger Kult-Titel als bei Teil 1, trotzdem eine liebevolle Oldie-Kollektion mit umfangreichem Info-Teil und viel Charme.	Der dritte Museums-Teil ist u.a. mit "Dig Dug" und "Ms. Pac-Man" wieder voll auf der Höhe: empfehlenswert!	Brillantes, ballerlastiges Actionspiel im Stil alter 2D-Hits, aber mit gelungener 3D-Technik effektvoll auf 32-Bit-Niveau gehievt.



TITEL	NASCAR Racing '96	NBA In the Zone	NBA In the Zone 2	NBA Jam Extreme	NBA Jam TE	NBA Live '96
HERSTELLER	Sierra, 1997	Konami, 1995	Konami, 1996	Acclaim, 1996	Acclaim, 1995	Electronic Arts 1996
GENRE	Rennspiel	Sport: Basketball	Sport: Basketball	Sport: Basketball	Sport: Basketball	Sport: Basketball
SPIELER	1-2	1-8	1-8	1-4	1-4	1-4
ZIRKA-PREIS	100 Mark	70 Mark	100 Mark	90 Mark	50 Mark	80 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Authentizität statt Action: Technisch rückständiges Rennspektakel, durch gelungene Physik- und Crash-Simulation trotzdem gut.	Zurück in die Zone: Grafisch hübsches Action-Basketball mit spektakulären Dunks, aber zuwenig Spielmodi.	Ein Tick mehr Grafik und endlich auch ein Liga-Modus: Statistik-intensiver, auch spielerisch gelungener Nachfolger.	Polygone statt den üblichen "Jam"-Bitmaps. Leider viel zu hektisch und übermotiviert: Im 3D-Court leidet der Spielspaß.	Schnelles, spaßiges Action-Gedunke ohne Simulationsballast: Ball unter Feuer setzen und ab damit!	Solide Basketball-Inszenierung mit Bitmap-Spielern und NBA-Lizenz: Atmosphäre, aber wenig Gags.



Titel	**NBA Live '97**	**Need for Speed**	**Need for Speed 2**	**NFL Gameday**	**NFL Quarterback Club '96**	**NFL Quarterback Club '97**
Hersteller	Electronic Arts 1997	Electronic Arts 1996	Electronic Arts 1997	Sony, 1996	Acclaim, 1996	Acclaim, 1996
Genre	**Sport: Basketball**	**Rennspiel**	**Rennspiel**	**Sport: Football**	**Sport: Football**	**Sport: Football**
Spieler	1-4	1-2	1-2	1-2	1-8	1-8
Zirka-Preis	70 Mark	90 Mark	100 Mark	80 Mark	60 Mark	80 Mark
Wertung	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Bemerkungen	Polygon-Frischzellenkur für die Dunk-Athleten, mehr Spieloptionen für Euch: Rundherum gelungenes Update!	Actionreiche Raserei mit edlem Info-Drumherum: Wer genügend übt, freut sich über packende Straßenduelle mit exotischen Sportwägen.	Wenig erfreulicher "Speed"-Nachfolger: Noch schnellere, unrealistischere Flitzer und triste Gähner-Optik	Angenehm flüssige Football-Action mit Bitmap-Spielern. Spielerisch solide, aber noch nicht ganz perfekt.	Brillante Football-Action mit überzeugender FMV-Präsentation und vielfältigen Optionen: Für American-Sports-Fans ein Muß!	Leicht abgespecktes 97'er-Update des Football-Hits mit aktuellen, aber teils simpel zu übertölpelnden, CPU-Teams.

Titel	**NHL '97**	**NHL Face Off**	**NHL Face Off '97**	**NHL Powerplay '97**	**Novastorm**	
Hersteller	Electronic Arts 1997	Sony, 1995	Sony, 1997	Virgin, 1997	Psygnosis, 1995	
Genre	**Sport: Eishockey**	**Sport: Eishockey**	**Sport: Eishockey**	**Sport: Eishockey**	**Shoot'em-Up**	
Spieler	1-8	1-2	1-8	1-8	1	
Zirka-Preis	100 Mark	70 Mark	90 Mark	100 Mark	60 Mark	
Wertung	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	
Bemerkungen	Optionen bis zum Abwinken, hochklassige Puck-Passings und technische Finessen: Ein Hockey-Juwel!	Torreiches Action-Hockey mit Sprite-Spielern und fehlerloser, aber etwas grober Bitmap-Grafik: Für Schlagschuß-Freaks!	Bis auf den Multispieler-Modus nix' Neues: Immer noch schnelle Kombinationen zwischen Bitmap-Cracks.	Elegantes Polygon-Eishockey mit ausgefeilten Pad-Kommandos: Spielt auf demselben Level wie "NHL '97"	**FMV-Tip:** Volle Nutzung der Motion-JPEG-Technik: Ihr steuert Euren waffenstarrenden Gleiter durch eine pompöse Schlacht auf vier Planeten. Professionell inszenierter FMV-Reißer mit Dauer-Geballer. 2 CDs voller Grafik-Effekte, spielerisch lau.	

Titel	Off-World Int. Extreme	Olympic Games	Olympic Soccer	Onside Soccer	Pandemonium	Penny Racers
Hersteller	Crystal Dynamics, 1996	U.S. Gold, 1996	U.S. Gold, 1996	Telstar, 1996	Crystal Dynamics 1996	Sony, 1996
Genre	Rennspiel	Sport: Leichtathletik	Sport: Fußball	Sport: Fußball	Jump'n'Run	Rennspiel
Spieler	1-2	1-8	1-2	1-2	1	1-2
Zirka-Preis	60 Mark	80 Mark	80 Mark	90 Mark	100 Mark	90 Mark
Wertung	★★	★	★★	★	★★★★	★★
Bemerkungen	Hektisches Buggy-Gehüpfe auf verschiedenen Planeten: Chaotischer 3D-Ausflug mit herben Design-Mängeln.	Ruckliger Grafikfehlerbrei: Müht Euch als unansehnlicher Polygon-Hingsen durch meist fade Wettbewerbe.	Flottes Action-Fußball mit J. Kerner als Nuschel-Gastgeber: Leider kicken hier unförmige Polygon-Gestalten.	Langweiliger als ein Job als Kartenabreißer beim FC Mering: Fragwürdger Action/Simulations-Mix mit schwacher Optik.	Mitreißendes Hüpfspiel mit extravaganten Charakteren, das Euch in eine faszinierende 3D-Welt entführt: Kriegt keinen Drehwurm!	Cartoon-Karren beim lustigen Herumgeschubse: Spaßig, aber keine Konkurrenz zur automobilen Oberklasse.

Titel	Parodius Deluxe	Perfect Weapon	PGA Tour Golf '96	PGA Tour Golf '97	Philosoma
Hersteller	Konami, 1995	Electronic Arts 1996	Electronic Arts 1995	Electronic Arts 1996	Sony, 1995
Genre	Shoot'em-Up	Beat'em-Up	Sport: Golf	Sport: Golf	Shoot'em-Up
Spieler	1-2	1	1-4	1-4	1
Zirka-Preis	50 Mark	100 Mark	70 Mark	100 Mark	70 Mark
Wertung	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★
Bemerkungen	**Klassiker-Tip:** Konami-Oldiemania! Zwei kompetent umgesetzte Baller-Klassiker (Parodius 1 & 2) auf einer CD. Tolle Action & Musik, witzige Cartoon-Charaktere. Die Vertikal-Shooter sind meist für wenig Geld zu haben.	Statische Hintergründe und eckige Akteure: Schlägerei im Park und auf der Wiese mit wenig spielerischen Feinheiten.	Gediegene, ausgereifte Golfsimulation: Nur zwei Kurse und ohne 3D-Ballflug, dafür aber mit guter Steuerung und tollem Turnier-Modus.	Für Verbesserungen muß man schon die Lupe zücken: Ereignisloser Nachschlag zum edlen Lizenz-Golf.	Abwechslungsreiches Ballerspiel mit mehreren Perspektiven im Weltraum: Viele Render-FMVs, aber viel zu kurz.

Titel	Pitball	Player Manager	Po'ed	Porsche Challenge	Power Move Pro Wrestling	Power Serve
Hersteller	GT Interactive, 1996	Funsoft, 1996	GT Interactive, 1996	Sony, 1997	Activision, 1996	SPS, 1996
Genre	Action	Sport: Fußball	Ego-Shooter	Rennspiel	Sport: Wrestling	Sport: Tennis
Spieler	1-4	1	1	1-2	1-2	1-2
Zirka-Preis	80 Mark	100 Mark	80 Mark	90 Mark	100 Mark	70 Mark
Wertung	★	★★	★★	★★★★★	★★★	★
Bemerkungen	Schludriger Zukunfts-Sport ohne Designer-Ehrgeiz. Außerirdische Rauhbeine langweilen Euch mit Fouls und drögem Paßspiel.	Zwar der erste Fußball-Manager auf der Playstation, aber viele Logik- und Grafikfehler trüben den Spaß.	Rabiater Koch schlitzt Aliens in seiner Raumstations-Kombüse auf: Rucklige 3DO-Umsetzung ohne Pfiff und Finessen.	Englische Fahrsimulation der Spitzenklasse: Der beste Beweis, daß Action und Realismus keine Gegensätze sein müssen.	Hochklassige Simulation des Show-Sports mit vielen Griffen und guter Grafik: Komplex, hart und motivierend!	Polygon-Tennis bar jeder Finessen, dafür mit vielen sinnlosen Ansichten. Diagnose: Digitaler Tennisarm im fortgeschrittenem Stadium!



Titel	Primal Rage	Prime Goal Soccer	Pro Pinball	Project X2	Psychic Detective	Rage Racer
Hersteller	Time Warner, 1995	Namco, 1995	Empire, 1996	Team 17, 1996	Electronic Arts 1996	Namco, 1996
Genre	Beat'em-Up	Sport: Fußball	Flipper	Shoot'em-Up	Interactive Movie	Rennspiel
Spieler	1-2	1-2	1-4	1-2	1	1
Zirka-Preis	60 Mark	80 Mark	100 Mark	100 Mark	80 Mark	90 Mark
Wertung	★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★★★
Bemerkungen	Dino-Keile und Blutfontänen: Chaotische Urzeit-Duelle in Automatenqualität, leider ohne weitergehende Finessen.	Schludriges Bitmap-Gekicke: Fehlende Optionen und enttäuschende Stadion-Grafik sorgen für die gelbe Karte.	Qualität statt Quantität: Detaillierter, einsamer 3D-Flippertisch mit Unmengen von Targets und Modi, leider ohne ausreichendes Styling.	Effektüberladener Horizontal-Shooter, dem klassisch-durchdachtes Spieldesign fehlt: Grafik-Puristen gefällt's trotzdem.	Durchdachtes Film-Experiment für Englischkundige: Ihr löst einen Mordfall per wählbarer FMV-Zuspielung.	Brillantes Action-Rennspiel mit bombastischer Grafik und Tuning-Optionen: Erste Wahl für virtuelle Fahrer.

TITEL	Raging Skies	Raiden Project	Rapid Reload	Raven Project	Rayman	Rebel Assault 2
HERSTELLER	Asmik, 1996	Ocean, 1995	Sony, 1995	Cryo, 1996	Ubisoft, 1996	Lucasarts, 1996
GENRE	Action-Flugsimulation	Shoot'em-Up	Shoot'em-Up	Action	Jump'n'Run	Action
SPIELER	1-2	1-2	1-2	1	1	1
ZIRKA-PREIS	80 Mark	100 Mark	70 Mark	100 Mark	80 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★
BEMERKUNGEN	Explosionsinferno und Raketenhagel: Konsequent actionbetonter Flugeinsatz mit Zerstörungs- und Eskort-Missionen.	Zwei hervorragende Vertikal-Ballereien aus der Spielhalle: Action und Spannung satt, der Schwierigkeitsgrad ist justierbar.	Fulminantes Arcade-Geballere mit bombastischen Explosionen und Non-Stop-Dauerfeuer. MAN!AC-Fazit: Zu kurz.	Technisch zufriedenstellendes Ballerspiel mit flüssiger "Voxel"-Technik. Diverse Design-Schnitzer und doofe Gegner nerven.	Ach wie niedlich: Grafisch heimeliges Hüpfspiel, das im späteren Verlauf teuflisch schwer wird und grafisch abbaut.	Pompöse Star-Wars-Adaption: Als Rebell fliegt, schießt und latscht Ihr durch zwei CDs voller Sturmtruppen und FMV-Raumer.

TITEL	Reloaded	Resident Evil	Return Fire	Revolution X	Ridge Racer
HERSTELLER	Gremlin, 1996	Capcom, 1996	Prolific, 1996	Acclaim, 1996	Namco, 1994
GENRE	Shoot'em-Up	Abenteuer	Action/Strategie	Shoot'em-Up	Rennspiel
SPIELER	1-2	1	1-2	1-2	1-2
ZIRKA-PREIS	90 Mark	100 Mark	100 Mark	50 Mark	50 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★	★★★★	★	★★★★★
BEMERKUNGEN	Etwas träges Ballerspiel mit Metzger-Effekten und gelegentlichen Puzzle-Elementen: Wenig Verbesserunen zum Vorgänger.	Ein verlassenes Gemäuer birgt ein furchtbares Geheimnis: Prima Puzzles und schockierende Effekte um Gen-Versuche.	**Musik-Tip:** Klassische Musik, klassische Action mit strategischer Note: Mit Panzer, Jeep und Sturmgeschütz rennt Ihr gegen schwerbewachte Festungen an, während Eure lärmgeplagten Nachbarn verzweifelt an die Wände klopfen.	Trash im wahrsten Sinne des Wortes: Extrem müllhaltiger Game-Gun-Shooter mit peinlicher Pixel-Grafik.	Absoluter Kult-Klassiker, der seit seinem Erscheinen kaum an Reiz eingebüßt hat und mit Techno-Sound motiviert.

TITEL	Ridge Racer Revolution	Riot	Rise 2: Resurrection	Road Rage	Road Rash	Robo Pit
HERSTELLER	Namco, 1996	Psygnosis, 1997	Acclaim, 1996	Konami, 1997	Electronic Arts 1995	Kokopeli, 1996
GENRE	Rennspiel	Action	Beat'em-Up	Rennspiel	Rennspiel	Beat'em-Up
SPIELER	1-2	1-4	1-2	1	1	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	50 Mark	100 Mark	80 Mark	90 Mark
WERTUNG	★★★★★	★★★	★	★	★★★	★★
BEMERKUNGEN	Zweiter Teil des "Ridge Racer"-Kults: Dank Rückspiegel spielerisch gehaltvoller. Achtung, verändertes Drift-Verhalten!	Professionell inszeniertes Rabiat-Ballspiel mit Polygon-Gladiatoren. Leider trüben kleinere Design-Mängel den Eindruck.	Verkorkstes Roboter-Prügelspiel, in vielerlei Hinsicht katastrophal: Trash-Fans müssen's auf jeden Fall haben!	Technisch und spielerisch mieses Gleiterrennen in der Zukunft: Bar jeder Stärken, nur für anspruchslose Fans des Automaten.	Hektische Zweirad-Jagd gegen schlagende Biker-Kumpels und Highway-Cops. Ambiente-gerechte Hardrock-Songs.	Mäßige Roboter-Prügelei mit schludriger Polygon-Optik und 29 anwählbaren Stahl-Kämpen sowie Basteloption.



TITEL	Robotron X	Sampras Extreme Tennis	Samurai Shodown	Sentient	Shellshock	Shockwave Assault
HERSTELLER	Williams, 1996	Codemasters, 1996	Sony, 1997	Psygnosis, 1997	Eidos, 1996	Electronic Arts 1995
GENRE	Shoot'em-Up	Sport: Tennis	Beat'em-Up	Abenteuer	Shoot'em-Up	Shoot'em-Up
SPIELER	1	1-2	1-2	1	1	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	90 Mark	100 Mark	80 Mark	90 Mark
WERTUNG	★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
BEMERKUNGEN	Stark ruckelnde Polygon-Neuauflage des Williams-Oldies: Roboter-Ballerei in über 100 psychedelischen Abschnitten.	Gefälliges Polygon-Tennis mit intelligenten Gegnern, spannendem Spielverlauf und gelegentlichem FMV-Beiwerk.	Technisch enttäuschende Sony-Variante der schwächsten "Samurai"-Episode. Ladepausen und Zoom-Ruckler nerven.	Innovatives Raumstation-Abenteuer, bei dem das Konzept nicht aufgeht: Langeweile trotz selbständig agierender Bewohner.	Panzerschlachten im Hip-Hop-Ambiente: Coole Rapper retten durch Mörser-Feuer den Frieden. Fragwürdige Moral, technisch OK.	Technisch enttäuschende 3DO-Umsetzung mit viel FMV: Düst über die Erde und schießt planlos kurvende Aliens ab.

TITEL	Sim City 2000	Skeleton Warriors	Slam'n'Jam '96	Slamscape	Smash Court Tennis	Soviet Strike
HERSTELLER	Maxis, 1996	Playmates, 1996	Crystal Dynamics, 1995	Viacom, 1996	Namco, 1996	Electronic Arts 1996
GENRE	Wirtschafts-Simulation	Action	Sport: Basketball	Action	Sport: Tennis	Shoot'em-Up
SPIELER	1	1	1-2	1	1-4	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	80 Mark	80 Mark	100 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★	★★★	★★★	★	★★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Superkomplexe Städtesimulation, in der virtuelle Bauherren wochenlang aufgehen. Spielerisch ungeschlagen, technisch peinlich.	Solides Schwertgemetzel gegen die Skelett-Bande aus dem Friedhofsviertel: Bombast-Sound, aber Abwechslungs-Malus.	Bitmap-Dunks in der zoomenden Arena: Dieses Basketball-Spiel glänzt mit flottem Scrolling und Action-Schwerpunkt.	Trashiger Versuch, ein Actionspiel zu basteln: Hoffnungslos mieses 3D-Gedüse mit nervigen Geschicklichkeits-Einlagen.	Schmuckes Vierspieler-Spektakel mit abwechslungsreichen Phantasie-Courts: Nette Gags heben die Stimmung.	Ultraschwerer, dezent ruckelnder Isometrik-Flug mit Unmengen von athmosphärischen FMV-Clips: Gute Unterhaltung für Spiele-Profis.

TITEL	Soul Blade	Space Jam	Space Hulk	Speedster	Spider
HERSTELLER	Namco, 1997	Acclaim, 1996	Electronic Arts 1996	Psygnosis, 1997	BMG Interactive, 1997
GENRE	Beat'em-Up	Sport: Basketball	Action/ Strategie	Rennspiel	Jump'n'Run
SPIELER	1-2	1-2	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	90 Mark	100 Mark	90 Mark	100 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★★	★★			
BEMERKUNGEN	**Prügel-Tip:** Effektgespicktes Schwertspektakel mit überragender audiovisueller Gestaltung. Vor allem das einprägsame Schlagsystem macht Anfängern sofort Spaß, Profis experimentieren mit alternativen Waffen.	Lizenziertes Filmspiel: "NBA Jam"-Clone mit fülligen Monstars und witzigen Warner-Toons: Spielerisch viel zu simpel gestrickt.	Taktisch angehauchte Mech-Gefechte gegen blutrünstige "Genestealer"-Monster: Technisch mäßig, spierisch gut.	Blech-Gedrängel mit Zeitlimit aus der Vogelperspektive: Spielerisch dürftig, grafisch weitgehend gelungen.	Gehaltvolles Knobel-Gehüpfe mit haariger Spinnen-Mutation: Ruhiger, aber fordernder Spielablauf, nette 3D-Effekte.

TITEL	Spot goes to Hollywood	Stadt der verlorenen Kinder	Star Fighter 3000	Star Gladiator	Starwinder	Starblade Alpha
HERSTELLER	Virgin, 1996	Psygnosis, 1997	Telstar, 1996	Capcom, 1996	Mindscape, 1996	Namco, 1995
GENRE	Jump'n'Run	Abenteuer	Shoot'em-Up	Beat'em-Up	Rennspiel	Shoot'em-Up
SPIELER	1	1	1	1-2	1	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	80 Mark	80 Mark	100 Mark	60 Mark
WERTUNG	★★★	★★	★★	★★★★	★★	★★
BEMERKUNGEN	Aufwendig inszenierte Isometrik-Jagd durch die Filmgeschichte: Technisch innovationsarm, aber mit guter Steuerung.	Langatmiges Rätselspiel nach Filmvorlage: Steuert Eure träge Heldin durch vorberechnete Düster-Szenarios.	Langsames Düsenjäger-spektakel: Vernichtet Konvois, sammelt Diamanten und dockt mit dem Mutterschiff.	Grafisch bombastisches Geprügel im 3D-Raum: Extravagante Kreaturen üben blitzende Combo-Fatalities.	Schnelles, frustrierendes Gleiterrennen im Weltraum, durch Laser- und Raketen-Extrawaffen geringfügig aufgepeppt.	Lineare FMV-Raumschlacht mit gelungener Grafik. Packende Laserduelle im Asteroidengürtel, leider schnell durchgespielt.

TITEL	Steel Harbinger	Street Fighter Alpha		Street Fighter Alpha 2	Street Fighter The Movie	Street Racer
HERSTELLER	Mindscape, 1996	Capcom, 1995		Capcom, 1996	Acclaim, 1995	Ubisoft, 1996
GENRE	Action	Beat'em-Up		Beat'em-Up	Beat'em-Up	Rennspiel
SPIELER	1	1-2		1-2	1-2	1-8
ZIRKA-PREIS	80 Mark	60 Mark		100 Mark	50 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★	★★★★		★★★★	★	★★★★
BEMERKUNGEN	Konzeptloses, blutiges Baller-Abenteuer in der alienverseuchten Großstadt. Trotz FMV-Bonus reichlich öde.	**Preis-Tip:** Ryu, Ken & Co auch auf 32-Bit: Bewährt anspruchsvolles Duell-Geprügel, allerdings vor tristen Hintergründen. Wer nicht die aktuellste Grafik braucht, bekommt mit dem günstigen "Alpha" ein motivierendes Elite-Prügelspiel.		Spielerisch keine großen Änderungen. Bessere Hintergründe, allerdings wie der Vorgänger mit langen Ladezeiten.	Digi-Jean-Claude im Nahkampf: Grafisch und spielerisch mit Abstand das schwächste "Street Fighter".	Humoristische Prügeleinlagen und extrem schnelle Grafik beim Cartoon-Grandprix: Spaß und Spannung für die Party.

Titel	**Striker '96**	**Suikoden**	**Super Pang Collection**	**Super Puzzle Fighter 2 T.**	**Supersonic Racers**	**Tekken**
Hersteller	Warner Interactive, 1996	Konami, 1996	Capcom, 1997	Capcom, 1996	Mindscape, 1996	Namco, 1995
Genre	**Sport: Fußball**	**Rollenspiel**	**Geschicklichkeit**	**Denkspiel**	**Rennspiel**	**Beat'em-Up**
Spieler	1-4	1	1-2	1-2	1-2	1-2
Zirka-Preis	70 Mark	100 Mark	100 Mark	100 Mark	80 Mark	50 Mark
Wertung	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Bemerkungen	Gradliniges Action-Gebolze ohne große Steuerungsfinessen und Lizenzen. Technisch flüssig inszeniert, doch zu chaotisch.	Reizvoll konstruiertes Rollenspiel, leider nur im schmucklosen 16-Bit-Look dargeboten. Die Story könnte besser sein.	Akkurate Umsetzungen der drei Blasen-Platzer-Automaten: Simples Konzept, fesselndes Leveldesign.	Ausgefeiltes Knobelspiel in "Tetris"-Manier mit den "Street Fighter"-Helden als Tüftel-Experten: Witzig und motivierend.	Lustige Mini-Flitzer im Polygon-Parcours. Frappierende "Micro Machines"-Ähnlichkeiten, leider nur für zwei Spieler!	Eine Legende wird geboren: Noch nicht ganz ausgereift, jedoch mit unbestrittenen Qualitäten und enorm günstig!

Titel	**Tekken 2**	**Tempest X3**	**Ten Pin Alley**	**Theme Park**	**Thunderhawk 2**
Hersteller	Namco, 1996	Interplay, 1996	Electronic Arts 1997	Bullfrog, 1995	Eidos, 1995
Genre	**Beat'em-Up**	**Shoot'em-Up**	**Sport: Bowling**	**Simulation**	**Shoot'em-Up**
Spieler	1-2	1-2	1	1	1
Zirka-Preis	100 Mark	100 Mark	100 Mark	70 Mark	80 Mark
Wertung	★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★
Bemerkungen	Beat'em-Up-Action der Spitzenklasse: Schnelle und komplexe Schlagmanöver, tolle Grafik und Musik.	**Remake-Tip:** So wird's gemacht: Im Gegensatz zu "Robotron X" eine gelungene Neuauflage eines Oldies. Enorm schnelle 3D-Balleraction mit fulminanten Sound- und Grafikeffekten. Highscore-Jäger schlagen zu.	Hampeliges Hardcore-Bowling, nur für fußkranke Fans: Statt realem Trubel nur popelige Polygon-Werfer.	Gelungene Abwechslung als Freizeitpark-Manager: Maulende Kinder, rostende Karussells und pöbelnde Rocker.	Action total: Mit Dauerfeuer feindliche Panzerstellungen attackieren und Fabriken sprengen. Missionsdesign etwas öde.



TITEL	Tilt!	Time Commando	Titan Wars	Tobal No. 1	Tomb Raider
HERSTELLER	Virgin, 1996	Electronic Arts 1996	Crystal Dynamics, 1996	Squaresoft, 1996	Eidos, 1996
GENRE	Flipper	Abenteuer	Shoot'em-Up	Beat'em-Up	Abenteuer
SPIELER	1-2	1	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	50 Mark	90 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★	★	★★★★★	★★★★★
BEMERKUNGEN	Gelungener Flipper-Sixpack mit deutlichen akustischen Schwächen. 2D- bzw. 3D-Wechsel jederzeit möglich.	Leicht träger Zeitentrip mit viel Abwechslung: Verprügelt Tiger im Neandertal und bewährt Euch im 2. Weltkrieg.	Technisch schwachbrüstiger 3D-Shooter: Knallt phlegmatische Raumer-Formationen ab und kurvt durch Polygon-Felstäler.	Erlesene Prügelaction im Interlace-Modus: Anspruchsvolle Spezialmanöver von Gouraud-Kämpen, als Bonus ein Simpel-Rollenspiel.	**Abenteuer-Tip:** Katakomben-Expedition der Spitzenklasse. Volle Bewegungsfreiheit und knifflige Rätsel: Führt Archäologin Lara durch mystische Echtzeit-Gemäuer. Schon jetzt ein Klassiker.





TITEL	Top Gun: Fire at Will	Total Eclipse Turbo	Total NBA '96	Total NBA '97	Trash It!	True Pinball
HERSTELLER	Microprose, 1996	Crystal Dynamics, 1995	Sony, 1996	Sony, 1997	GT Interactive, 1997	Ocean, 1996
GENRE	Shoot'em-Up	Shoot'em-Up	Sport: Basketball	Sport: Basketball	Geschicklichkeit	Flipper
SPIELER	1	1	1-8	1-8	1-2	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	50 Mark	70 Mark	90 Mark	100 Mark	80 Mark
WERTUNG	★★	★★	★★★★	★★★★	★★	★★★
BEMERKUNGEN	Leicht überdurchschnittliche Jagdflieger-Balleraction mit filmähnlichem Video-Ambiente ohne Pfiff.	Wenig verbesserte 3DO-Umsetzung: 3D-Fliegereien mit ruckliger Polygongrafik und stimmungsvollem Alien-FMV.	Grafisch exzellentes Simulations-Dunking aus England mit (für Freaks) etwas zu knappem Statistik-Teil.	Penible Weiterentwicklung des Sony-Hits mit konsequenten Verbesserungen: Mehr Daten, detailreichere und intelligentere Spieler.	Innovativer Mix aus Geschick und Tüftelei, leider nicht übermäßig motivierend. Für Video-Handwerker mit Hammer-Faible.	Solides Flipperquartett mit witzigen Mode-Features, einstellbaren 2D- und 3D-Ansichten sowie peppigem Sound.

TITEL	Tunnel B1	Twisted Metal	Twisted Metal 2	Vandal Hearts	Victory Boxing	Viewpoint
HERSTELLER	Neon, 1996	Sony, 1995	Sony, 1996	Konami, 1996	JVC, 1996	Electronic Arts 1995
GENRE	Action	Action	Action	Strategie	Sport: Boxen	Shoot'em-Up
SPIELER	1	1-2	1-2	1	1-2	1
ZIRKA-PREIS	100 Mark	60 Mark	90 Mark	100 Mark	90 Mark	50 Mark
WERTUNG	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★	★★
BEMERKUNGEN	Leuchtfeuer: Ballerintensive Schacht-Jagd. Grafisch und akustisch beeindruckend präsentiert, spielerisch solide.	Wenn nur die Fehler nicht wären: Rucklige, spielerisch unausgegorene Extrem-Autohatz mit Minen und Raketen.	Willkommen zum Crash-Inferno, zweite Runde: Leichtere Steuerung, mehr Gags und nur marginal weniger Fehler.	Ansprechendes Taktik-Gefecht mit zweckmäßiger Iso-Grafik und fulminanten Specials: Ein Genre-Highlight.	Komplizierte, grafisch gute Box-Simulation, die durch taktische Finessen Langzeit-Charme entwickelt.	Enttäuschende Version des berühmten Isometrik-Ballerspiels: Ständige Ladezeiten, unfairer Schwierigkeitsgrad.

TITEL	Virtual Golf	Virtual Pool	Warhammer	Warhawk	Whizz	Williams Arcade's Hits
HERSTELLER	Eidos, 1996	Acclaim, 1996	Mindscape, 1996	Sony, 1995	Konami, 1997	Williams, 1996
GENRE	Sport: Golf	Sport: Billard	Strategie	Action/ Flugsimulation	Jump'n'Run	Action
SPIELER	1-4	1	1	1	1	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	100 Mark	100 Mark	60 Mark	100 Mark	70 Mark
WERTUNG	★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★★★
BEMERKUNGEN	Gradliniges Action-Golf mit einfacher, aber durchdachter Steuerung und vier anspruchsvollen Kursen. Ideal für Anfänger!	Altbackene Pool-Simulation (Umsetzung eines PC-Spiels) mit wenig Atmoshäre, aber ausgereifter Steuerung.	Überladene, unübersichtliche Schlachtensimulation im fantasievollen "Warhammer"-Universum. Für Fans.	Überbordende Action: Mit dem Fantasy-Bomber durch Canyons und Riesenschiffe, doch B-Movie-Filmschnipsel nerven.	Isometrik-Hüpferei eines zauberhaften Karnickels: Für jüngere Konsolen-Fans interessant, Profis halten Abstand.	Liebevolle Sammlung von kultigen Arcade-Altertümern: Spielt u.a. "Robotron: 2084" und "Joust" per Emulator!

TITEL	Wing Commander 3	Wipeout	Wipeout 2097	World Cup Golf	WWF In your House
HERSTELLER	Electronic Arts 1996	Psygnosis, 1995	Psygnosis, 1996	US Gold, 1996	Acclaim, 1997
GENRE	Action	Rennspiel	Rennspiel	Sport: Golf	Sport: Wrestling
SPIELER	1	1-2	1-2	1	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	50 Mark	100 Mark	60 Mark	100 Mark
WERTUNG	★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★
BEMERKUNGEN	Etwas schlampige Umsetzung eines epischen PC-Weltraumdramas: Auf vier CDs ausgeliefert, hervorragende FMV-Qualität.	**Preis-Tip:** Kultiger Gleiter-Krieg, der mit überlegener Technik den Playstation-Ruf als 3D-Monster festigte. Auch im Angesicht des Nachfolgers überzeugt Teil 1 mit rasanter Renn-Action und spritziger Musik.	Grafisch durch Licht-Effekte noch stärker, spielerisch dem Vorgänger ebenbürtig: Das Sci-Fi-Kult-Gerase in der zweiten Runde.	Gar gräßlich präsentiertes Schmalspur-Golf mit nur einem (!) Kurs: Nur im Sonderangebot eine Überlegung wert.	Bis auf neue Charaktere und (leicht deplazierte) Optiken dem "Wrestlemania"-Vorgänger sehr ähnlich: Rabiate Prügel-Attacken.



TITEL	Worms	WWF Wrestlemania	X-Com	X-Com 2	Zero Divide
HERSTELLER	Team 17, 1995	Acclaim, 1995	Microprose, 1996	Microprose, 1996	Zoom, 1995
GENRE	Geschicklichkeit/Denkspiel	Sport: Wrestling	Strategie	Strategie	Beat'em-Up
SPIELER	1-4	1-2	1	1	1-2
ZIRKA-PREIS	100 Mark	50 Mark	100 Mark	100 Mark	50 Mark
WERTUNG	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★
BEMERKUNGEN	**Party-Tip:** Multiplayer-Spektakel der Superlative: Rabiate Rambo-Raupen killen ihre Feinde mit Ninja-Seil und Schafbombe! Freie Teamnamenwahl und informale Bündnisse sorgen für den Ausnahmezustand.	Zehn Hiebe für den Gürtel: Technisch etwas abgespeckte Automatenumsetzung, Action und Combos total.	Als Abwehr-Vorsitzender plant Ihr Gegenmaßnahmen nach einer Alien-Landung und untersucht isometrische Fundorte.	Mehr Verteidigungs-Strategie: Diesmal greifen Unterwasser-Rüpel an und drohen mit der Flosse: Forscht und kämpft!	Grafisch einfallsreiches und meist fehlerfreies, dafür spielerisch durchschnittliches Polygon-Gekloppe mit Rüstungs-Extra.

SAG DIE WAHRHEIT

... und schick' sie an:
CYBERMEDIA Verlags GmbH · Stichwort: Umfrage
Wallbergstraße 10 · 86415 Mering

Wir wollen Eure Meinung: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, gestaltet Ihr den zukünftigen Heftinhalt nicht nur aktiv mit, Ihr habt auch die Chance, einen *schnuckligen Preis* zu gewinnen: In Zusammenarbeit mit Sega verlosen wir einen Saturn mit 2 erstklassigen Spielen. Wenn Ihr mitmachen wollt, müssen Eure (ausreichend frankierten) Antwortbriefe bis zum 20. Juli in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. Welche Konsole besitzt Du?

- ❑ Sony Playstation
- ❑ Sega Saturn
- ❑ Nintendo 64
- ❑ 16-Bit-Konsole(n)
- ❑ Klassiker (VCS bis NES)

2. Welche Konsole willst Du Dir als nächstes kaufen?

- ❑ Sony Playstation
- ❑ Sega Saturn
- ❑ Nintendo 64
- ❑ 300 M2

3. Wie haben Dir die folgenden Rubriken gefallen?

super	gut	nett	mäßig	mies	
❑	❑	❑	❑	❑	Titelseite
❑	❑	❑	❑	❑	Editorial
❑	❑	❑	❑	❑	Inhaltsverzeichnis
❑	❑	❑	❑	❑	News: Populous 3
❑	❑	❑	❑	❑	News: Fantastic Four
❑	❑	❑	❑	❑	News: Rapid Racer
❑	❑	❑	❑	❑	News: Warcraft 2
❑	❑	❑	❑	❑	News: Extreme 6
❑	❑	❑	❑	❑	News: Goemon 64
❑	❑	❑	❑	❑	News: Agent Armstrong
❑	❑	❑	❑	❑	Aktuelle News (Schnipsel)
❑	❑	❑	❑	❑	Jobs mit Zukunft
❑	❑	❑	❑	❑	Import-Tests (Overseas)
❑	❑	❑	❑	❑	Spieletests
❑	❑	❑	❑	❑	Playstation-Special
❑	❑	❑	❑	❑	8-Bit-Replay
❑	❑	❑	❑	❑	Leserbriefe (Mail)
❑	❑	❑	❑	❑	Kleinanzeigen
❑	❑	❑	❑	❑	Tips & Tricks (Last Resort)
❑	❑	❑	❑	❑	Vorschau & Co.

4. Wie hat Dir diese MAN!AC ingesamt gefallen?

- ❑ Super
- ❑ Gut
- ❑ Ganz nett
- ❑ Mäßig

SEGA SATURN
Sega Saturn + Control Pad + Sega Rally Championship + Sega Worldwide Soccer 97 + Demo CD

Hauptgewinn

5. Welches der folgenden Hightech-Geräte ist in Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- ❑ Dolby Surround
- ❑ 16:9 Fernseher
- ❑ Spülmaschine
- ❑ DVD-Player
- ❑ Laserdisc-Player
- ❑ Videorekorder
- ❑ PC

6. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- ❑ Auslage am Kiosk
- ❑ Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- ❑ Empfehlung durch Freunde
- ❑ Internet (M@N!AC online)

UMFRAGE

7. Welche anderen Spielemagazine liest Du regelmäßig?

- ❑ ausländische Magazine
- ❑ PC-Spielemagazine
- ❑ Mega Fun
- ❑ Fun Generation
- ❑ Video Games
- ❑ Fun Vision
- ❑ Total
- ❑ Next Level
- ❑ Nintendo Club Magazin
- ❑ Playstation Magazin
- ❑ Sega Magazin
- ❑ N-Zone
- ❑ 64 Power

8. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- ❑ Jugend (z.B. Bravo)
- ❑ Kino (z.B. Cinema)
- ❑ Lifestyle (z.B. Max)
- ❑ Comics (z.B. Micky Mouse)
- ❑ Musik (z.B. Rolling Stone)
- ❑ TV (z.B. TV Spielfilm)
- ❑ Techno (z.B. Raveline)
- ❑ McDonalds Kino News
- ❑ ________________

9. Wie stark interessieren Dich folgende Rubriken bzw. Themen?

	stark	geht so	kaum
Poster	❑	❑	❑
Messeberichte	❑	❑	❑
Wettbewerbe	❑	❑	❑
Interviews	❑	❑	❑
Oldie-Konsolen	❑	❑	❑
MAN!AC-Personality	❑	❑	❑
PC-Spiele	❑	❑	❑
Spielautomaten	❑	❑	❑

10. Welche Hobbies hast Du außer Videospiele?

- ❑ Musik
- ❑ Fernsehen
- ❑ Computer
- ❑ Kino-/Videofilme
- ❑ Live-Musik, Raves, Konzerte, Discos
- ❑ Sport

11. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?

- ❑ Abenteuer
- ❑ Action
- ❑ Beat'em-Up
- ❑ Denkspiele
- ❑ Jump'n'Run
- ❑ Rennspiele
- ❑ Sportspiele
- ❑ Strategie

12. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

- ❑ Immer
- ❑ Meistens
- ❑ Selten

13. Wo kaufst Du normalerweise Deine Videospiele?

- ❑ Kaufhaus
- ❑ Videospielefachgeschäft
- ❑ Versand

14. Hast Du oder ein Familienmitglied Zugang zum Internet?

❑ Ja ❑ Nein

15. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? ________

16. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?

- ❑ 10 bis 30 Mark
- ❑ 30 bis 100 Mark
- ❑ 100 bis 300 Mark
- ❑ über 300 Mark

17. Wieviel Personen (Dich eingeschlossen) lesen dieses Exemplar der MAN!AC?

______ Personen

Persönliche Angaben

Alter **Geschlecht**

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst)

Name Vorname

Straße

Postleitzahl Wohnort

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Datum/Unterschrift:











http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
NINTENDO 64	299,-
Controller64 (bunt)	59,90
Lenkrad64(Mad Catz)	159,90
Controller Pak (bunt)	29,90
Controller Pak 1K	44,90
Adapter	59,90
Blast Corps	119,90
Fifa64	129,90
Int. Super Star Soccer	149,90
Mario 64	99,90
Mario Kart64	129,90
Pilotwings 64	119,90
Star Wars	139,90
Turok	139,90
Wave Race 64	99,90

Controller Pak..3 für 2......3Stück..59,80



ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Softwarebestellungen mit 12 aktuellen Software-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!

Merchandise

Artikel	Preis
Hint-Books	
Final Fantasy VII	29,90
MK Trilogy	29,90
Mario Kart	29,90
Soul Blade	29,90
Tekken II	29,90
Tomb Raider	29,90
Turok	29,90
Model-Kits (z.B. FF VII)	34,90
Poster	ab 5,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1	25,00
Soundtracks	ab 24,90
Final Fantasy VII 4CD´s	99,90
Soul Edge(Single-CD)	24,90
Special Move Videos	
(Tekken II,Soul Edge-NTSC)	59,90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation (PSX)	299,-
PSX+Tekken	345,-
PSX+Ridge Racer	345,-
Controller (bunt)	49,90
Controller...(Sony)	44,90
Controller Alps	89,90
Analog/digital Controller.(Sony)	59,90
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (24MEG)	109,90
Namco Fighting Stick	109,90
RGB-Scart-Kabel	ab. 29,90
Laserpointer-Gun	129,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90
Umbauchip (jp&us)	39,90
Multinorm-Umbau	89,90

Memory Card..3 für 2......3Stück..79,80

ab sofort liefern wir alle PSX-Hard/Softwarebestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!

Artikel	Preis
Agent Armstrong	89,90
Broken Helix	99,90
Carnage Heart	89,90
City of the lost Children	99,90
Command&Conquer	89,90
Crow: City of Angels	89,90
Crypt Killer	109,90
Discworld II	89,90
Dragonheart	89,90
Dungeon Keeper	99,90
Excalibur	89,90
Fifa Soccer ´97	89,90
Formel 1	109,90
International Super Star Soccer	89,90
Independence Day	99,90
King of Fighters	79,90
Kings Field	79,90
Lost Vikings II	99.90
Legacy of Kain	99,90

PlayStation

Artikel	Preis
Micromachines V3	99,90
Monster Truck	99,90
NBA Hangtime	89,90
NBA Jam Extreme	89,90
NBA Live`97	89,90
NHL Hockey `97	89,90
NHL Face Off 97	89,90
Overblood	99,90
Pandemonium	89,90
Porsche Challenge	79,90
Rage Racer	99,90
Rally Cross	89,90
Rebel Assault II (2 Disc)	109,90
Samurai Shodown	84,90
Sentient	89,90
Soul Blade	99,90
Syndicate Wars	99,90
Speedster	99,90
Suikoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	89,90
Tenka	99,90
Total NBA ´97	84,90
Vandal Hearts	99,90
V-Rally	99,90
Virtua Pool	89,90
Warcaft II	99,90
Wild Arms (us)	119,90
Wing Commander IV	99,90

PlayStation PLATINUM

Artikel	Preis
Air Combat	49,90
Alien Trilogy	49,90
Battle Arena Toshinden	49,90
Cool Boarders (jp)	49,90
Destruction Derby	49,90
Dragon Ball Z (jp)	49,90
Need For Speed	49,90
Overblood (jp)	49,90
Ridge Racer	49,90
Road Rash	49,90
Wipe Out	49,90
Tekken	49,90

プレイステーション Japan

Artikel	Preis
Ace Combat2.(Flight-Sim)	119,90
Alundra (Action-RPG)	99,90
Atelier Marie (RPG)	109,90
Bounty Sword First (RPG)	119,90
Bushido Blade (Fighting)	119,90
Clock Tower II (RPG)	129,90
Dark Hunter	129,90
Defeat Lightning (Race)	119,90
DEKA4 Tough the Truck (Race)	129,90
Die Katze v. Schrödinger (RPG)	129,90
Dracula X (Castlevania)	119,90
Feda2 (RPG)	119,90
Final Fantasy IV (RPG)	99,90
Final Fantasy VII (RPG)	139,90
Final Fantasy Tactics (RPG)	119,90
Formel1	99,90
I.Q. (Tüftelspiel)	99,90
Parappa Rappa	99,90
Pal (RPG)	129,90
Poiters Point (Action Adventure)	119,90
Reciproheat (Flightrace)	119,90
Riot Stars	129,90
Run About	119,90
Sangoku Musou (Fighting)	119,90
Sold Out (Band-Sim)	119,90
Soul Edge	109,90
Stressless Lesson (Puzzle)	109,90
Time Crises+Gun (Ego-Shooter)	159,90
Tobal2(Fighting)	109,90
GT MAX Drift Master(Racing)	119,90
Quantum Gate 1 (Adventure)	119,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

MANGA

Artikel	Preis
Appleesed	39,90
Armitage III	39,90
Battle Angle Alita	29,90
Bubblegum Crises	49,90
Devil Hunter Yohko	49,90
Doomed Megap.	29,90
Ghost in the Shell	39,90
Lily C.A.T.	39,90
M.D.Geist	39,90
Macross	39,90
Plastic Little	39,90
Rec. of Lodoss War	49,90



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung

PlayStation mit 4 Spielen........ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen........ab 24,00
...einnfach anrufen

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIELE-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Läden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,- Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

ANGEBOT DES MONATS



Alien Trilogy (SA 59,-) (PS 49,-)



Pandemonium (SA) 89,-



Fighters Megamix (SA) 99,-



Bomberman (SA) 89,-



JETZT ZUM KNALLERPREIS: SEGA SATURN 299,-

SONDERAKTION

SATURN-Geräte liefern wir portofrei

THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL

SEGA SATURN TOMB RAIDER PACK, INKL. TOMB RAIDER + 3 DEMO CDs

GRUNDPREIS: DM 359,-

DM 31,63

PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM

EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%

*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

SEGA SATURN 299,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPS&TRICKS BUCH, 3 DEMO-CDs
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY -NUR SOLANGE VORRAT REICHT-
SEGA SATURN WW.SOCCER SET 359,-
WIE OBEN, INKL. WW.SOCCER '97 -NUR SOLANGE VORRAT REICHT-

Artikel	Preis
CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
6-SPIELER-ADAPTER	79,-
BUG TOO!	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER (JUNI)	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EXHUMED	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FRANKENSTEIN (JULI)	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
KING OF FIGHTERS (JULI)	89,-

ZUSATZ- 0180 5

Artikel	Preis
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (JUNI)	69,-
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI)	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
ASSAULT RIGS (JUNI)	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM	99,-
BLACK DAWN	89,-
KRAZY IVAN (JUNI)	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANIC KARTS	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	99,-
MEGA MAN X3 (JUNI)	89,-
MR. BONES	89,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANDEMONIUM (JUNI)	89,-
RELOADED (JUNI)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SKY TARGET (JUNI)	99,-

0931/

NINTENDO 64



NINTENDO 64 299,-
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER

Artikel	Preis
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (JUNI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	44,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
S-VIDEO-KABEL	34,-
FIFA SOCCER 64	114,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI)	139,-
MARIO KART 64 (JUNI)	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVERACE 64	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI)	129,-



Intern. Super.

cybermedia

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS (JUNI)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-
STORY OF THOR 2	89,-
S. MOTOCROSS (JUNI)	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 (JUNI)	69,-
SWAGMAN (JUNI)	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRASH IT (JULI)	89,-
VARUNA'S FORCES (JUNI)	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	89,-
VIRTUAL POOL (JULI)	84,-
WARCRAFT II (JULI)	89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	89,-
ANALOG JOYSTICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
VRF1 LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
BAG BUNDLE INKL. TASCHE,	89,-
CONTROL PAD, MEMORY CARD	
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL (JUNI)	69,-
A-TRAIN	99,-
ACTUA GOLF 2 (JULI)	89,-
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AEON FLUX (JUNI)	89,-
AGENT ARMSTRONG (JUNI)	84,-
CYBERSLED	95,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	84,-
DEADLY SKIES (JUNI)	84,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89,-
EPIDEMIC	85,-
EXCALIBUR 2555 AD	99,-
EXHUMED	84,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	109,-
HEAVEN'S GATE (JUNI)	89,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS '95	85,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (JULI)	89,-
MANIC KARTS	84,-
MASS DESTRUCTION (JUNI)	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (JULI)	89,-
MEGA MAN X3 (JUNI)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (JULI)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MONSTER TRUCKS (JUNI)	99,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NBA HANGTIME (JULI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 97	84,-
NHL FACE OFF '97	85,-
NHL OPEN ICE (JUNI)	99,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
POWER RANGERS PINBALL	99,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER (JUNI)	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	59,-
ALONE IN THE DARK 2	69,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	39,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	49,-
D	49,-
DARIUS 2	49,-
DAYTONA USA	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	39,-
MYSTERY MANSION	39,-
NBA JAM EXTREME	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
PARODIUS DELUXE	49,-
ROBO PIT	39,-
SCORCHER	79,-
SEGA RALLY	69,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	59,-
THREE DIRTY DWARVES	79,-
TOMB RAIDER	69,-
TUNNEL B1	69,-
VICTORY GOAL	29,-
VIRTUAL GOLF	49,-
WHIZZ	69,-
WING ARMS	59,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	49,-
WORLDWIDE SOCCER '97	69,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
ALONE IN THE DARK 2	69,-
AYRTON SENNA KART DUEL	69,-
BLAST CHAMBER	49,-
BREAKPONT TENNIS	39,-
BURNING ROAD	79,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT	49,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
DISRUPTOR	59,-
EARTHWORM JIM 2	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
GRID RUN	79,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-
NEED FOR SPEED - PLATIN. (JULI)	49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39,-
PARODIUS DELUXE	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PRO PINBALL THE WEB	69,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	69,-
SPACE JAM	79,-
STARWINDER	69,-
STREET RACER	69,-
SUPERSONIC RACERS	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	69,-
TOSHINDEN - PLATINUM	49,-
WIPEOUT - PLATINUM	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	74,-

SYNDICATE WARS (JUNI)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEN PIN ALLEY (JUNI)	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD (JUNI)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	94,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL WORLD TOUR	95,-
V-RALLY (JUNI)	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL (JUNI)	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING (JULI)	89,-
WARCRAFT II (JULI)	89,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JUNI)	89,-
WING OVER (JULI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN' CREW (JUNI)	99,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

- HOTLINE

211844

ALL STAR SOCCER (JULI)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT.(JUNI)	74,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM	99,-
BROKEN HELIX (JUNI)	99,-
BUBSY 3D (JUNI)	99,-
CARNAGE HEART	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	84,-
CRYPT KILLER	99,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE (JUNI)	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	95,-
SPIDER	84,-
STADT D. VERLORENEN KINDER	95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	89,-
SUIKODEN	89,-
S. FOOTBALL CHAMP (JULI)	94,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (JULI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 (JUNI)	69,-
SWAGMAN (JUNI)	89,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

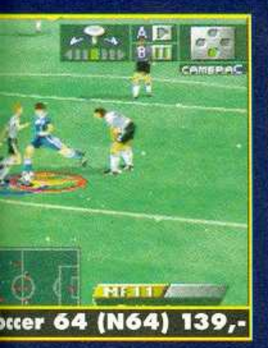
TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

57 16 01

V-Rally (PS) 89,-





...ccer 64 (N64) 139,-



Mario Kart 64 (N64) 89,-



Wing Commander IV (PS) 89,-





Rage Racer (PS) 99,-

Entwickler: Eden Studios, F • **Spieldesign:** Stéphane Baudet • **Programmierung:** David Nadal, Etienne Saint Paul, Frederick O'Rourke, Jean-Yves Geffroy, Marc-Antoine Argenton • **Grafik:** Emeline Mazallon, Sylvie Silvy, Fréderique Nanterment, u.a. • **Sound:** Etienne Saint Paul, Thierry Chantier u.a.

V-Rally



Lektion 1 – Kurvenanfahrt: Eure Gegner haben die Kurve außen angefahren und sich somit einen Vorsprung gesichert.



Lektion 2 – Starthilfe: Sofort nach dem "Go"-Signal versucht Ihr, durch einen Schlenker den Vordermann zu "kassieren".

PS Eine grafisch wegweisende Rally-Simulation auf der Playstation – das ist es, was den Sony-Fans noch fehlt. Der französische Hersteller Infogrames sah die Lücke zu "Sega Rally", dem bislang unerreichten Offroad-Epos auf dem Saturn. Doch man wollte nicht nur abkupfern: In wesentlichen Punkten wird der Klassiker übertroffen. In Sachen Streckenauswahl geht "V-Rally" ebenso in die vollen wie beim Punkt Realismus: Zum einen erwarten Euch über dreißig unterschiedliche Kurse in acht grafisch eigenständigen Optiken, wobei die Wetterverhältnisse entscheidenden Einfluß auf das Fahrverhalten haben. Zum anderen modellierte man in monatelanger Arbeit die Über- und Untersteuerung von echten Rally-Autos, simulierte penibel das Crash-Verhalten mit Echtzeit-Berechnungen und rekrutierte mit Ari Vatanen sogar einen Rally-Weltmeister zur Überprüfung des Realitätsgrades.

Zusätzlich implementierten die Franzosen elf Sportflitzer bekannter Hersteller wie Mitsubishi, Renault oder Seat. Dafür kippte man in letzter Sekunde zuvor noch als wesentlich angepriesene Optionen: Der Vierspieler-Modus über Link-Kabel konnte aus Zeitgründen ebensowenig realisiert werden wie ein Streckeneditor, mit dem Ihr ursprünglich Eure eigenen Rallykurs gestalten solltet. In der finalen Version dürft Ihr nur noch zu zweit antreten, doch nach wie vor könnt Ihr selbst entscheiden, ob Ihr im horizontal oder vertikal geteilte Bildschirm loslegt.

Grundsätzlich stehen Euch drei Fahrmodi zur Verfügung: Im Arcade-Spiel müßt Ihr eine Reihe von Kursen innerhalb eng gesteckter Checkpoint-Zeitlimits absolvieren, um zum Folgerennen zugelassen zu werden. Schafft Ihr die vier Rennen der "Easy"-Reihe, erhaltet Ihr Zutritt zu den sechs mittelschweren und zu den acht schweren Arcade-Wettbewerben.

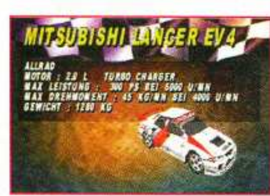
Der zweite Modus ist die Meisterschaft. Hier geht's nicht um Bestzeiten, sondern um Eure Plazierungen im Vergleich zu den anderen drei Mitbewerbern. Ihr absolviert jeweils drei Läufe in jedem der acht Länder, und nur als Erster erhaltet Ihr den Flugschein zum nächsten Austragungsort. Als letzter Modus dient das Zeitfahren zum Üben und zum Aufstellen neuer Bestzeiten. Ein transparentes Geisterfahrzeug markiert (wie bei

Elf Fahrzeuge bilden die Grundlage Eures Rally-Marathons. Infogrames konnte namhafte





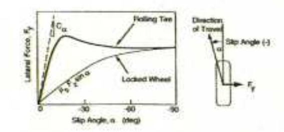






Kurze technische Erklärung: Ihr studiert u.a. Drehmoment und Motor-Art.

Fahrzeughersteller für das virtuelle Rennen gewinnen. Auf den Randspalten stellen wir Euch alle Flitzer vor.

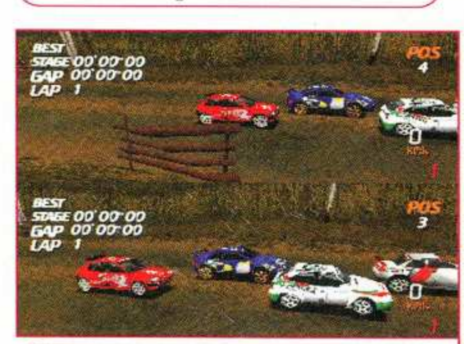


! Starker Tobak aus Frankreich – und zwar in jeder Beziehung: Zum einen habe ich auf der Playstation noch keine so realistische und technisch perfekte Landschaftsgrafik gesehen. Alleine wegen der sensationellen Optik sollte man sich "V-Rally" besorgen. Andererseits bietet kein Rennspiel so viel Langzeitmotivation wie der Infogrames-Titel: Dazu trägt sicherlich die überragende Streckenvielfalt bei, aber auch die anfangs frustige Steuerung. Die vielen Dreher samt Zeitverlust kosten zwar Anfängern etwas Spielspaß, doch mit Training lassen sich spektakuläre Fahrten samt Super-Slides realisieren. Harsche Kritik erntet lediglich der Sound: Die Musik ist lasch, der Sprecher völlig emotionslos. Trotzdem empfehle ich "V-Rally" jedem Playstation-Rennfreund, der mehr Zeit in sein Hobby investieren will als fünf Minuten pro Woche eine schnelle Runde zu drehen. Glückwunsch an das französische Entwickler-Team!





Abflug: Ihr braucht nur die Böschung zu streifen, und Euer Vehikel überschlägt sich mehrere Male.



Rundflug: Vor jedem Rennen dreht sich die Kamera um das Teilnehmerquartett. Hier der horizontale Splitscreen.

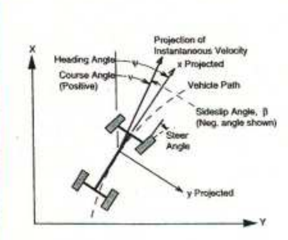


Rüde Rüpel rempeln im vertikalen Zweispieler-Modus aneinander. Besonders die penible Kollisionsabfrage nervt: Sofort kippen die Wagen um, und Ihr verliert viel Zeit.



Auffahrunfall mit Folgen: Statt den vorausfahrenden CPU-Geiern auf die Pelle zu rücken, müßt Ihr sorgfältig überholen.

Rally's coming home: Im englischen Waldgebiet nehmt Ihr eine leichte Rechtskurve. Im Arcade-Modus sorgt ein gnadenlos enges Zeitlimit für Schweißperlen...



Allrad vs. Frontantrieb: Anfänger nutzen die einfachere Steuerung des Frontantriebs. Profis meistern verzwickte Allrad-Techniken.



Mediterraner Stadtausflug: Die Grafik ist enorm flüssig und besticht mit ihrer Fernsicht.

"Mario Kart 64") dabei Eure beste Leistung. Übrigens dürfen auch zwei Spieler gleichzeitig an allen Wettbewerben teilnehmen – bei "Sega Rally" mußtet Ihr noch im Duell fahren. Habt Ihr die Auswahl Eures Lieblings-Flitzers (siehe Randspalten) hinter Euch gebracht, geht's schnurstracks auf die Strecke. Sowohl vor als auch während des Rennens könnt Ihr Euren Wagen auf die Strapazen vorbereiten: Je nach Untergrund zieht Ihr Schotter-, Asphalt- oder Schneereifen auf, legt das Über/Untersteuerverhalten fest und kümmert Euch um die Getriebeabstimmung.



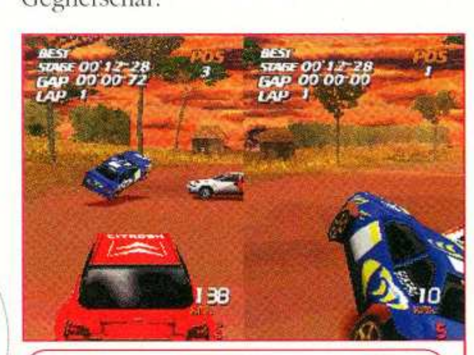
Die Hölle auf Rädern: Bei der Eis-Rally in Schweden müßt Ihr das Driften schon perfekt beherrschen, um Dreher zu vermeiden.



Nach einer Kamera-Drehung um das Startfeld drückt Ihr aufs Gas und versucht, noch vor der ersten Kurve die anderen Fahrer zu überholen. Schon nach einigen Metern kippt der Rally-Laie jedoch samt Fahrzeug um und muß mühsam zurücksetzen: Bei anderen Rennspielen schrammt Ihr mit geringem Zeitverlust an der Hecke vorbei, "V-Rally"-Fahrer meiden jeglichen Kontakt mit Mauern, Erhebungen und Böschungen wie der Teufel das Weihwasser: Schon der kleinste Kontakt mit Hindernissen führt zu Schleudertrauma und Überschlag. Berührt nur ein Rad die unscheinbare Grasnarbe, könnt Ihr nicht mehr wie gewohnt steuern. Solcherlei Realismus hat seinen Preis: Hitzköpfe fristen die meiste Zeit in der Senke ihr Dasein, nur besonnene Fahrer tasten sich langsam an das komplexe Fahrverhalten heran und werden immer besser. Im Gegensatz zu Action-Rennern wie "Rage Racer" und Konsorten könnt Ihr nämlich Eure Kurventechniken in vielen Nuancen stetig verbessern: Frühzeitiges Gaszurücknehmen, leichtes Gegenlenken, dosiertes Bremsen oder brachiale Handbrems-Manöver: "V-Rally" ist eine Spielwiese für den ambitionierten Fahrschüler. Habt Ihr einige Runden Übung absolviert und fühlt Euch fit, beginnt Ihr mit dem Studieren der CPU-Gegnerschar.

! Die Überstunden der französischen Entwickler haben sich gelohnt: Anfangs werft Ihr zwar vor lauter Kipp- und Dreher-Frust das Joypad an die Wand, doch die etwas seltsame Physik motiviert Euch trotzdem zu immer weiteren Rallys. Schließlich habt Ihr den Dreh 'raus und erste Erfolgserlebnisse stellen sich ein. So sind u.a. die verschiedenen Kurventechniken herausfordernd und vielseitig: "Ridge Racer"-Fans haben damit große Probleme, "Need for Speed"-Freaks fahren noch nachts um halb drei.
Doch neben dem plausiblen Handling und der brillanten Grafik gibt's auch kleine Design-Patzer. Das Verhalten der CPU-Fahrer ist nicht immer nachvollziehbar: Mal sind sie uneinholbar vorne, dann wieder verweist Ihr sie mit Gähnen auf die Plätze. Daß prompte Dreher und unverschuldete Auffahrunfälle oft die sichere Niederlage bedeuten, besiegelt den (geringen) Punkteabstand zu "Porsche Challenge" und "Rage Racer".

Christian Blendl



Auweia, Abflug voraus: Wie in Zeitlupe berechnet "V-Rally" jede der häufigen Crash-Sequenzen in Echtzeit.













Das dreckige halbe Dutzend: "Kitcars" sind relativ leicht zu steuern.

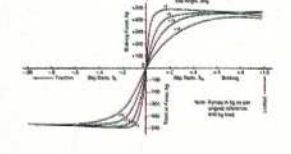


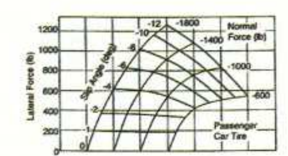






Hier seht Ihr die Aufgaben, vor die Euch "V-Rally" stellt: Die drei Arcade-Modi konfrontieren Euch mit vier, sechs bzw. acht Einzelrennen (v.l.n.r.), die Ihr in Folge absolvieren müßt. Rechts eine der Meisterschafts-Intros: Drei Rennen sind pro Land zu fahren.





Die Präsentation von "V-Rally" ist von vorne bis hinten durchgestylt: Sämtliche Menüs sind stimmig und trotz vielfältiger Optionen sofort verstanden. Neben den grafisch übersichtlichen Bildschirmen



Für eine Handvoll Staub: Einer der Meisterschafts-Bildschirme.

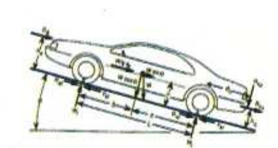
für Meisterschafts- und Arcade-Modus zeigt sich auch das Hauptmenü klar strukturiert. Bei jedem Ladevorgang bekommt Ihr durch eine Fotomontage der Region Appetit auf den Kurs.



Das Hauptmenü: Drei Spielmodi, im Options-Menü speichert Ihr Eure Erfolge.



Kurze Ladezeiten, schmucke Lade-Optik: Jedes Land wird so vorgestellt.

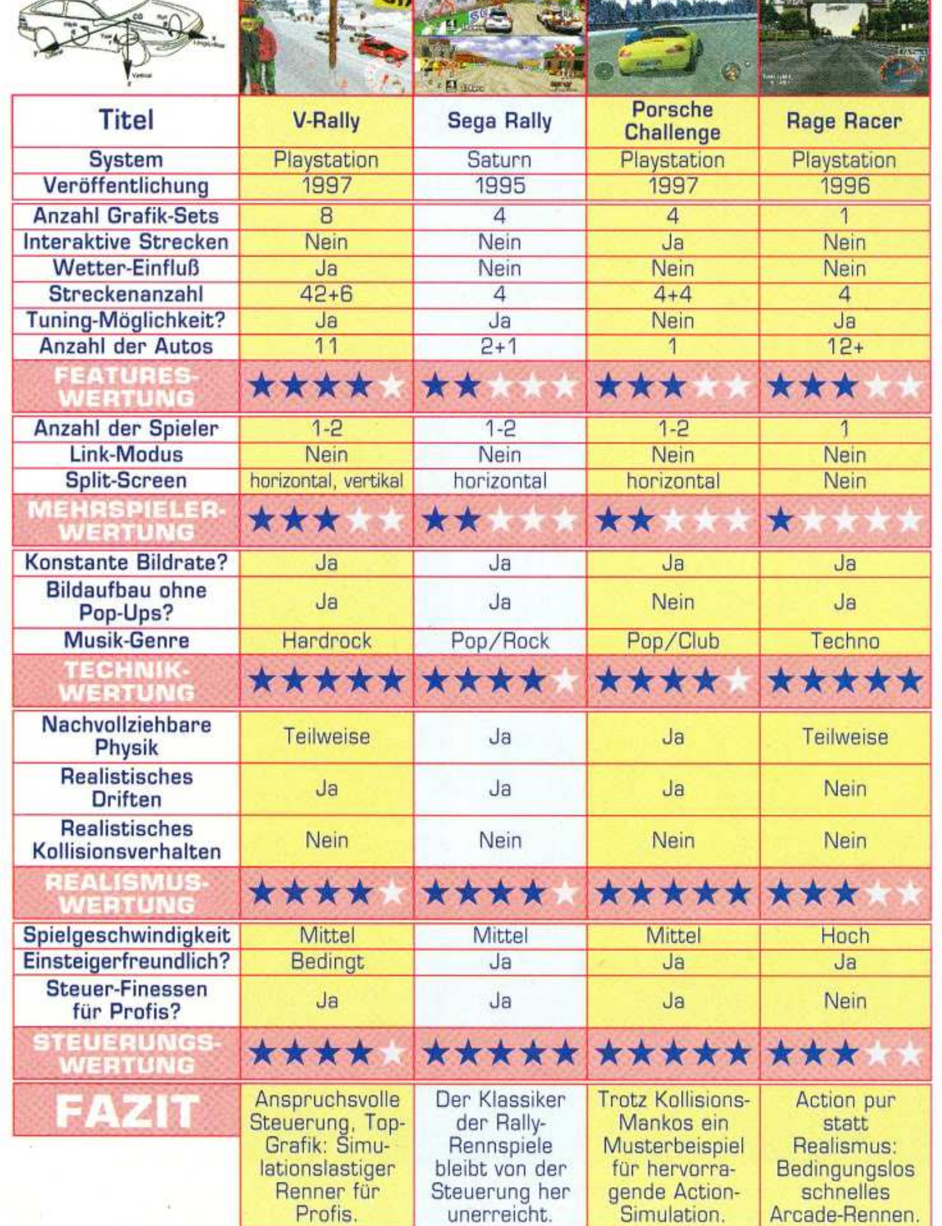




Diesiges Wetter beim Duell: Technisch ist der Splitscreen-Modus ein Juwel. Selten bot ein Rennspiel soviele Details.

Diese fiesen Gesellen sind nämlich nicht nur unberechenbar, sondern verwickeln Euch oft in gemeine Unfälle: Mal fahren sie wie ein Rudel Lemminge hintereinander die Ideallinie, dann wieder verwickeln sie sich in spektakuläre Unfälle, drücken Euch zur Seite und rammen unvermittelt von hinten. Allerdings machen auch die Computerfahrer individuelle Fehler – je anspruchsvoller der Kurs, desto mehr Probleme haben die CPU-Piloten.

Technisch ist der Titel das erhoffte Highlight: Alle Grafik-Sets vermitteln Euch eine authentische Rally-Atmosphäre, Pop-Ups und Zeitlupen-Sequenzen werdet Ihr auch im Zweispieler-Modus kaum erkennen. Ihr rast flüssig durch tiefsten Dschungel, trockene Wüsten, dampfende Highlands und verschneite Gebirgsstraßen, immer auf den deutschen Copiloten lauschend, der Euch Kurven akustisch und grafisch (per Pfeil) früh genug anzeigt. Die Echtzeit-Crashs laufen dafür etwas zu langsam ab, Ihr verliert dabei etwas recht viel Zeit. Musikalisch fahren die französischen Entwickler offenbar nur auf 08/15-Hardrock ab: Wer diese Art von Musik nicht mag, stellt einfach Copilot- und Motorenlautstärke auf ein Maximum und stellt die jaulenden E-Gitarren ab. *cb*



Titel	V-Rally	Sega Rally	Porsche Challenge	Rage Racer
System	Playstation	Saturn	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1997	1995	1997	1996
Anzahl Grafik-Sets	8	4	4	1
Interaktive Strecken	Nein	Nein	Ja	Nein
Wetter-Einfluß	Ja	Nein	Nein	Nein
Streckenanzahl	42+6	4	4+4	4
Tuning-Möglichkeit?	Ja	Ja	Nein	Ja
Anzahl der Autos	11	2+1	1	12+
FEATURES-WERTUNG	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Anzahl der Spieler	1-2	1-2	1-2	1
Link-Modus	Nein	Nein	Nein	Nein
Split-Screen	horizontal, vertikal	horizontal	horizontal	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆
Konstante Bildrate?	Ja	Ja	Ja	Ja
Bildaufbau ohne Pop-Ups?	Ja	Ja	Nein	Ja
Musik-Genre	Hardrock	Pop/Rock	Pop/Club	Techno
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
Nachvollziehbare Physik	Teilweise	Ja	Ja	Teilweise
Realistisches Driften	Ja	Ja	Ja	Nein
Realistisches Kollisionsverhalten	Nein	Nein	Nein	Nein
REALISMUS-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆
Spielgeschwindigkeit	Mittel	Mittel	Mittel	Hoch
Einsteigerfreundlich?	Bedingt	Ja	Ja	Ja
Steuer-Finessen für Profis?	Ja	Ja	Ja	Nein
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆
FAZIT	Anspruchsvolle Steuerung, Top-Grafik: Simulationslastiger Renner für Profis.	Der Klassiker der Rally-Rennspiele bleibt von der Steuerung her unerreicht.	Trotz Kollisions-Mankos ein Musterbeispiel für hervorragende Action-Simulation.	Action pur statt Realismus: Bedingungslos schnelles Arcade-Rennen.



Anflug auf die Startgerade: Die statischen Zuschauer sind bereits festgefroren, Ihr laßt den Motor heulen.



Einfache Belegung: Nur wer das Fahrverhalten bereits kennt, sollte mit der Handbremse experimentieren



Mit sanftem Slide nach außen bedrängt Ihr die weiße Gefahr: Gleich überschlägt sich der Konkurrent!



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Sky Target

Yu Suzukis Action-Spektakel "Afterburner" (1987) ging in die Arcade-Geschichte ein: Sprite-Objekte wie Waldstücke oder Flußsegmente wurden auf eine Bitmap-Ebene gepflanzt – ein rasender Nonstop-Zoom täuschte trotz 2D-Technik einen dreidimensionalen Flugeffekt vor. Größter Bonuspunkt des Automaten-Originals war ein hydraulisches Cockpit, in dem begeisterte Spielhallenbesucher zum ersten Mal durchgeschüttelt wurden. Seit dem Coin-Up-Erfolg wurde das japanische Sega-Highlight für etliche Systeme umgesetzt – darunter Versionen für für Master System, Mega Drive, 32X und Sega Saturn. Sogar PC-Spieler wurden mit einer "Afterburner"-Adaption versorgt.


Missile-Inferno im Sprite-Gewand: "Afterburner" für den Mega-Drive-Aufsatz 32X erschien 1995.



Um die dicksten Brocken abzuschießen, müßt Ihr Geschützrohre und Düsentriebwerke einzeln anvisieren.

Zwei Jahre nach dem Automaten-Release setzt Sega die "Afterburner"-ähnliche Ballerei "Sky Target" für den Saturn um: Die Sprite-Objekte aus Segas Arcade-Klassiker wurden durch Polygonjäger und massige 3D-Bosse ersetzt, auch Hintergrundszenarien wie zerklüftete Canyons oder eine südamerikanische Dschungellandschaft werden in Echtzeit berechnet. Sowohl Level-Design als auch die Pad-Belegung sind vom Spielhallenahnen inspiriert: Ihr deckt feindliche Harrier-Jets und futuristische Bumerang-Drohnen mit MG-Salven ein oder dirigiert die Widersacher in die Zielerfassung Eurer Fire-and-Forget-Raketen. Wenn eine Peilmeldung nach der anderen aus den Funklautsprechern knarzt, feuert Ihr Eure Suchraketen ab: Ihr schlingert zwischen den gerasterten Kondensstreifen Eurer Projektile hindurch und weicht Polygon-Trümmern aus. Feindliche Flugzeuge und Helikopter zerplatzen in Vektorensplitter oder verschwinden hinter einer glühenden Bitmap-Explosion, die monströsen Endgegnervehikel dagegen detonieren Stück für Stück und fordern Euer Fliegergeschick mit einem ganzen Splitterregen heraus: Wenn zerstörte Geschütztürme und Panzerplatten durch den Himmel trudeln, kommen auch Fliegerasse ins Schwitzen.

Holt Euch bereits vor dem Obermotzgefecht eine altersschwache Propellermaschine vom Himmel, sucht Ihr Euch vor dem nächsten Versuch ein anderes Flugzeugmodell aus: Extra für Euren Einsatz wurden vier Vorzeige-Typen der amerikanischen Airforce auf Hochglanz poliert und auf eine rotierende Präsentationsplattform gekarrt. Neben dem Design unterscheiden sich Missile-Vorrat, Panzerung sowie Steuerung: Die F14 steckt mehr Treffer ein und ist besser bestückt als die "Rafale" – dafür sieht der F14-Pilot beim Wettflug nur noch deren Düsenausstoß. *rb*



Beim Nachtflug werdet Ihr von Pop-Up gebeutelt: Die Wolkenkratzer erscheinen von einer Sekunde auf die andere.



Bevor Ihr Euch den Missile-Finger plattdrückt, werden die Boss-Titanen aus unterschiedlichen Winkeln präsentiert.



Gefährlicher als Fels-Kollisionen sind im Canyon die Texturverzerrungen: Kein Pixel hält auch nur eine Sekunde still.



Im Sturzflug-Level rast Ihr mit Eurer F14 auf die Bitmap-Landkarte zu und nehmt die Feinde von oben auf's Korn.



Im Militärhangar: Die Fenster verraten Euch die Eigenschaften der vier unterschiedlichen Fliegertypen.

"Sky Target" fehlt der wichtigste Pluspunkt des Vorbilds: Flugdynamik. Weder Nachbrenner-Funktion noch Beschleunigungs-Button wurden belegt - Geschwindigkeitsgefühl kommt zu keiner Sekunde auf. Auch beim Level-Design hat das traditionsreiche Action-Konzept nicht zugelegt: Canyons, Stadtpanoramen und Dschungeldelta wurden zwar aus hübsch texturierten Echtzeitblöcken zusammengebastelt - aber neben der Ausdehnung von der zweiten in die dritte Dimension hat sich an den Kulissen seit 1987 nix geändert. Polygonfehler und aufdringliche Raster-Transparenz stoßen selbst "Afterburner"-Fans auf und verleiden das Neuzeit-Remake. Es ist unverständlich, warum man im Lauf der letzten zehn Jahre kein einziges neues Spielelement einbauen konnte. Übrig bleiben griffige Rock-Riffs und einwandfrei spielbare Nonstop-Action. Robert Bannert



SPIELSPASS 61%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	62%

AB 12

Flieger-Action aus "Afterburner"-Guß: Faires und kompromißloses Gebolze – leider ohne Langzeit-Appeal und Fantasie.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler Taito, J

Psychic Force



Die Technik der fliegenden Fäuste: Jeder Eurer Helden beherrscht vier krachende Combos.

PS Während japanische Anime-Schläger schon auf dem Super Nintendo durch die Lüfte schwirrten, sind fliegende Zauberer-Keilereien bei uns noch weitgehend unbekannt. In "Psychic Force" flitzt Ihr mit einem von neun Handkanten-Magiern (Endgegner Kieth müßt Ihr Euch erst erspielen) vor idyllischen bis düsteren Wald- und Großstadthintergründen durch einen begrenzten Luftraum und vermöbelt Euren humanoiden oder digitalen Kontrahenten mit blitzenden Magie-Geschossen und satten Hieben. Dabei sind Steuerung und Kollisionsabfrage pixelgenau: Da sich Eure Krieger jedoch wie Raumschiffe durch die Luft steuern, entwickeln sich die meisten Kämpfe zu langweiligen Flugstunden mit Zufallstreffern, taktische Kunststückchen sind unmöglich. Außerdem wirken die klobigen Krieger mit ihren Clipping-Fehlern hingeschludert, die Computergegner sind obendrein dezent dämlich. Dafür hauen Taito's Musikanten mit fetzigen Synthieklängen auf den Putz, Fans skurriler Spiele schauen mal 'rein. *oe*

SPIELSPASS 52%

HERSTELLER Taito
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 60% **SOUND** 74%

Magische Polygonkeilerei hoch in der Luft: Steuerung und Kollisionsabfrage sind prima, Zufallstreffer und Grafikfehler vermiesen die Schlacht.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/96.

Entwickler SNK, J

Samurai Shodown 3



Stürmisches Duell: Haohmaru wirbelt Euch seinen tosenden Tornado um die Ohren.

PS Während Saturn-Besitzer den SNK-Samurais mit einer RAM-Erweiterung auf die Sprünge halfen, müssen Playstation-Fans gelegentliches Ruckeln und geschrumpfte Körpermaße akzeptieren: Mit einem von zwölf mittelalterlichen Helden stürmt Ihr in der Automatenumsetzung "Samurai Shodown 3" mit wahlweise defensivem oder offensivem Special-Sortiment verträumte Schneelandschaften und kahle Felswüsten. Mächtige Schwertstreiche und krachende Combos vernichten Euren Gegner im zeitbegrenzten Duell. Verliert Ihr im Kampf Eure Waffe, wehrt Ihr Euch mit bloßen Fäusten. Doch selbst im Vergleich mit der langsamen Saturn-Version bewegen sich die Playstation-Krieger träge, die Hintergrundtapeten wirken trist und das gemächliche Geisha-Gezupfe monoton. Doch das geniale Spielprinzip ist trotz der technischen Mängel nicht kleinzukriegen: "Samurai Shodown 3" fesselt mit ausgefallenen Charakteren, taktisch vielseitigen Specials und nervenaufreibenden Duellen im Kampf um die verhakten Waffen. *oe*



SPIELSPASS 79%

HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 61% **SOUND** 67%

Spannende Schwertduelle mit anwählbarem Special-Sortiment und ausgefallenen Kriegern: Monotoner Soundtrack und Grafikruckeln bremsen den Prügelrausch.

Andere Versionen
"Samurai Shodown 3" ist für das Neo Geo (MAN!AC 2/96, 83% Spielspaß), sowie den Saturn (Import-Test in MAN!AC 1/97, 80% Spielspaß) erhältlich.

Entwickler: Lion Entertainment, USA

Wing Commander 4

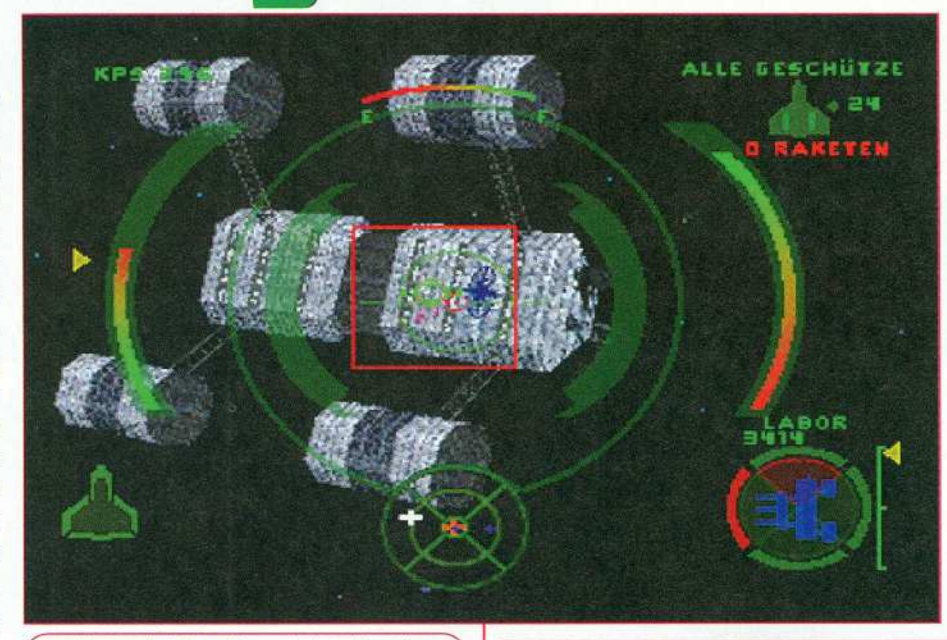
Als Farmer wollte sich Euer Alter-Ego Colonel Blair (Mark Hamill) nach dem Krieg zur Ruhe setzen, doch ständige Unruhen mit den aufmüpfigen Grenzwelten halten Euch im Cockpit. Erst nach und nach erkennt Ihr, daß auch bei der Konföderation nicht nur ehrenvolle Offiziere Dienst tun. Eure Konsequenzen führen Euch zur anderen Seite : Ihr kämpft in einem gnadenlosen Freiheitskampf gegen Euren alten Vorgesetzten, Admiral Tolwyn.







FMV-Ereignisse im Confed-HQ und auf der "Intrepid" (ganz oben), darunter erkennt Ihr das Briefing, mit dem Ladezeiten überbrückt werden.

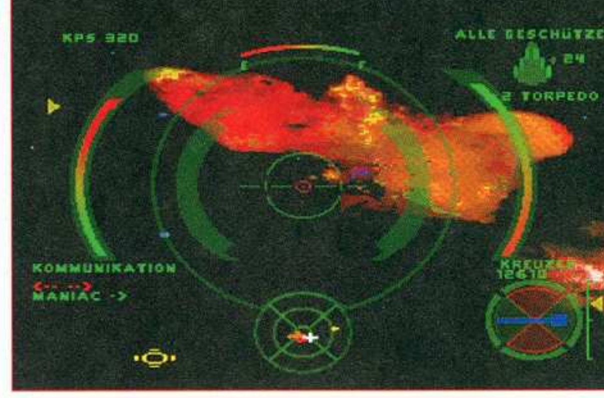


Eine schutzlose Raumstation: Durch Detail-Fotografien informiert Ihr das Oberkommando.



Komplexe Bedienung: Ihr müßt über ein Dutzend Multi-Befehle erlernen, um Euch im Kampf zu bewähren.

PS Im jüngsten Teil der "Wing Commander"-Serie ist das feindliche Katzenreich Kilrah endgültig besiegt, denn im Finale des dritten Teils hat Colonel Blair die letzte Zuflucht der erbitterten Feinde vernichtet. Doch aus dem angestrebten Farmer-Dasein des "Wing Commander"-Veteranen wird nichts: Die innenpolitisch zerstrittene Konföderation leidet unter Sabotage und Guerilla-Angriffen der "Grenzwelten". Diese Gebiete, im Krieg noch mit der Allianz verbündet, versuchen mit Gewalt, sich aus der wirtschaftlichen Knebelung der Konföderation zu befreien. Um die Gewaltakte zu beenden, steigt der vom langen Kampf zermürbte Blair wieder ins Cockpit. Spieltechnisch hat sich nichts geändert: Nach wie vor besteht "Wing Commander" aus actiongeladenen Raumgefechten, die durch Filmsequenzen, Team-Plaudereien und Briefings zusammengehalten werden. Befindet Ihr Euch z.B. auf der Raumstation Lexington, spaziert Ihr zum Hauptterminal (hier legt Ihr Schiffstyp sowie Flügelmann fest und speichert auf Karte), besucht das Offizierskasino oder meldet Euch gleich zur Einsatzbesprechung. Gelegentlich entscheidet Ihr Euch im Gespräch zwischen zwei möglichen Antwort-Alternativen, deren Auswirkungen zwar nicht immer sofort erkennbar sind, die Rahmenhandlung aber dennoch verändern. Im Weltraum navigiert Ihr zu einzelnen Checkpoints, leistet Aufklärungsarbeit, gebt Frachtern Transportschutz und vernichtet plötzlich heranrasende Feindjäger mit Laser und Zielsuchraketen. Durch Funksprüche kommandiert Ihr Euren Flügelmann im Gefecht, reizt Gegner zu unüberlegten Manövern und erbittet Landeerlaubnis auf Eurem Trägerschiff.



Billige Effekte trotz Millionen-Budget: Getroffene Jäger verschwinden hinter einer pixeligen Bitmap-Explosion.

Habt Ihr eines der vielfältigen Tastenkommandos vergessen, seht Ihr im Optionsmenü nach und erfahrt dort, wie Ziele erfaßt werden oder wie Ihr zwischen Raketen durchschalten könnt. Nach dem Einsatz erwartet Euch entweder eine lobende Erwähnung beim Kommandanten oder die formlose Entlassung aus dem aktiven Dienst.

Im Laufe der Geschichte wechselt Ihr die Seite: Nach einer dramatischen Überläuferjagd helft Ihr den Rebellen, sich gegen die fragwürdigen Allianz-Bestrebungen durchzusetzen. *cb*



Mit der Deck-Karte erspart Ihr Euch das Herumgelatsche: Rote Punkte markieren obligatorische Gesprächsrunden.



Casino-Alltag: Plaudert mit Euren Flieger-Kumpels und nehmt Stellung zu Gerüchten über den Konflikt.

! Frustration, politische Krisen, Werteverlust: Der Krieg ist zuende, die Konföderation zerfällt, und irgendwie ist auch aus "Wing Commander" die Luft 'raus. Die Motivation, gegen das pöbelnde Kilrah-Katzenimperium zu fliegen, war nämlich ungleich größer als das Gemetzel gegen Menschen und ehemalige Kameraden. Davon abgesehen genießt Ihr auch beim vierten Teil qualitativ und dramaturgisch anspruchsvolle Film-Schnipsel mit gelegentlichen Antwort-Verzweigungen. Technisch machen die Einsätze jedoch wenig Freude: Oft stockt der Handlungsfluß, weil Daten geladen werden. Pixelige Bitmap-Explosionen und umständliche Speicher-Menüführung erwecken den Eindruck einer Schnellschuß-Konvertierung. "Wing Commander 4" ist packende, aber technisch sparsame Action-Unterhaltung für Laser-Fans ohne moralische Bedenken.

Christian Blendl



SPIELSPASS 76%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	79%

Routinemäßige Umsetzung des PC-Mammutprojekts: Technisch durchschnittliche Raumkämpfe im edlen FMV-Ambiente.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. "Wing Commander 3" hat in MAN!AC 5/96 82% Spielspaß erhalten, wird aber nun auf 79% abgewertet.

Entwickler: Tamsoft, Japan

Battle Arena Toshinden 3



Ex-Obermotz Gaia verprügelt David vor einem riesigen Ziffernblatt.

PS 1995 sorgte "Toshinden" für Furore im Beat'em-Up-Lager: Gegen die gigantischen Spezialeffekte und die mystische Akustik des ersten Playstation-3D-Prüglers wirkte "Virtua Fighter" auf dem Saturn recht matt – spielerisch war der Sega-Titel jedoch klar stärker.
Sequel für Sequel nützte Takara die Spielmechanik aus: Zwar wurde auch die dritte "Battle Arena Toshinden"-Episode mit neuen FX, Spezialmanövern und vier unverbrauchten Charakteren bereichert, technisch wirkt das Gerangel aber mittlerweile angestaubt: Ob bis zum Kinn gerüsteter Endgegner, haariges Schneemonster oder zuckersüße Geisha – auf Texturen-Tracht verzichten die Charaktere weitgehend. Zumindest Shading-Gliedmaßen und Light-Sourcing-Effekte verschönern die Animationen, außerdem wurden Effekthascherei und Anime-Ambiente auf die Spitze getrieben: Zerlegt Euch Dandy David mit seiner Motorsäge oder jagt Nagisa Eurem Charakter eine Kugel in die Brust, explodiert der Bildschirm in einem gleißenden Transparenzinferno. Für brachiale Kombos wird der Hintergrund ausgeblendet: Die Widersacher gehen sich vor einer pechschwarzen Tapete an die Kehle, statt 3D-Kulissen fesseln Feuerwalzen und Anime-typische Energieringe Eure Aufmerksamkeit. *rb*



Im Himalay-Dojo begegnet Elis dem zotteligen Yeti Bayhoa

! Schon im zweiten Teil hat mich die Kulisse enttäuscht, jetzt sind mittlerweile kaum noch Hintergrundobjekte vorhanden: Hier eine Texturen-arme Wand, dort ein Gitter - das war's. Steuerung und Special-Repertoire sind dafür ausgefeilter als beim Vorgänger, die umfangreiche Charakterauswahl fordert auch "Toshinden"-Profis. Takaras Keilerei fesselt mit ausbalanciertem Anime-Flair und toller Spieldynamik, trotzdem muß der technisch verhaltene dritte Teil vor Konkurrenten wie "Tekken" oder "Tobal" zurückstehen: Manövervielfalt und Spielmechanik können sich nicht mit den großen Brüdern messen, weder Gegenattacken noch Kombo-Facetten möbeln die kantigen Recken auf. Ebenfalls unverständlich: Statt peppiger Musik lauscht Ihr nun relativ öden Klimper-Tracks.



Robert Bannert



SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: Takara

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 70%

SOUND: 68%

Enttäuschendes Prügel-Sequel: Die "Toshinden"-Crew hat spielerisch dezent zugelegt, technisch wurde gehörig abgebaut.

AB 16

Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 3/97.



Entwickler: Nintendo, J

Mario Kart 64



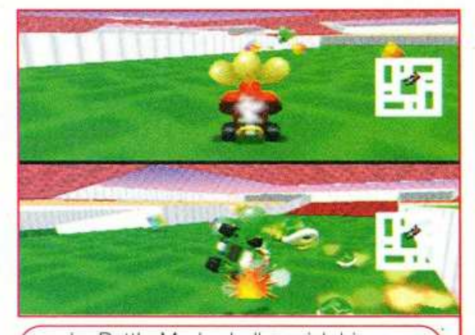
Üben bis zum Umfallen: Gerade im Vierspieler-Modus kann ein Turbostart den Sieg bedeuten.



Nette Spielerei am Rande: Neben dem Tachometer und dem Streckengrundriß dürft Ihr auch ein Plazierungsschema auf den Bildschirm klicken.

Im Vergleich zum Vorgänger wirken die "Mario Kart 64"-Extras unausgegoren. So besaß der rote Krötenpanzer im 16-Bit-Original eine eigene Kurvenphysik, flitzten bei geschickten Ausweichmanövern vorbei und zogen weite Bögen. Außerdem wart Ihr einem blinkenden Feind mit einem Pilz-Turbo überlegen – während Euch im 64-Bit-Nachfolger die Computergegner oft auch ohne Turboboost an den Reifen kleben.

An "Mario Kart" scheiden sich seit der Super-Nintendo-Version die Geister: Bierernste Rennfahrer stören sich an der putzigen Optik und den fiesen Extras, Kart-Fans verteidigen ihren Liebling mit dem genialen Battle-Modus und den ausgeklügelten Rennstrecken. "Mario Kart 64" soll Kart-Miesmacher und Kulleraugenmuffel endgültig überzeugen. Dank zwei- oder viergeteiltem Bildschirm nehmen bis zu vier Spieler gleichzeitig an der 64 Bit-Rempelei teil.



Im Battle-Modus ballern sich bis zu vier Spieler gegenseitig vom Spielfeld, CPU-Gegner sind leider ausgeschlossen.

Zur Wahl stehen der "Mario Grand Prix" für maximal zwei Spieler, der Duellmodus (ab zwei Spieler), das Zeitrennen (nur allein spielbar) und der Battle-Modus (ab zwei Spieler).
Der Grand Prix findet in drei ccm-Klassen statt, die sich nicht durch Streckenaufbau (wie bei "Waverace"), sondern lediglich durch die Geschwindigkeit unterscheiden. Habt Ihr Euch sämtliche Goldmedaillen erkämpft, steht der Weg zu den gemeinen Rückwärtskursen frei. Ihr entscheidet Euch für einen der acht Fahrer: Mario, Luigi oder Pilzkopf Toad, Prinzessin Toadstool, Wario, Koopa, Yoshi und Donkey Kong warten auf einen flinken Steuermann, wobei die Charakterauswahl nicht so spielentscheidend ist wie im Vorgänger. Während Yoshi, Toad und die Prinzessin schnell beschleunigen und dafür mit einer niedrigen Höchstgeschwindigkeit auskommen müssen, geben Koopa, Donkey und Wario nur langsam Gas und fahren dafür schneller. Mario und Luigi genießen das gesunde Mittelmaß, wobei das Gewicht der Personen die größte Rolle spielt: Wario, Donkey und Koopa rempeln ihre Gegner mit Leichtigkeit von der Strecke und sind deshalb die beliebtesten Raser. Vier Cups zu je vier Rennbahnen stehen zur Wahl: Neben den Lavaseen von Koopa-Castle finden "Mario Kart"-




Auf dem Labyrinthkurs düst Ihr für Bestzeiten nach der Brücke nach links und anschließend sofort nach rechts.

Die umgedrehten Fragezeichen plaziert Ihr als Mine für nachfolgende Gegner: Im Getümmel echter Bonuskristalle ist die Falle perfekt. Schleift Ihr den Block hinter Euch her, schützt er Euch vor fiesen Remplern und heranpfeifenden Geschossen.

Die Banane dient ebenfalls als Mine, kann aber nicht nur abgelegt, sondern auch nach vorn geschleudert werden. Habt Ihr eine Staude eingesammelt, schleift Ihr eine Bananenkette hinter Euch her, mit der Ihr ganze Passagen vermient.

Mit dem Blitz schrumpft Ihr die Gegner zu putzigen Minifeinden, die Ihr locker überholt und bei einer Kollision plattwalzt. Befindet sich ein menschlicher Kontrahent in einer Kurve, schleudert Ihr ihn zusätzlich aus der Bahn, da seine Steuerung kurz aussetzt.

Der Geist ist eine besonders heimtückische Waffe: Mit ihm klaut Ihr dem nächstgelegenen Gegner das Extra. Obendrein seid Ihr für kurze Zeit unsichtbar, ohne – wie im Vorgänger – ständig mit Euren Gegnern zu kollidieren.



Der Pilz dient Euch als Turboboost: Ihr sammelt entweder einen, drei oder den goldenen Pilz auf. Letzterer blinkt nach dem ersten Einsatz auf und ist für eine Weile beliebig oft anwendbar. Fahrt den Schub aus, Dauerfeuerraser bringt der Pilz wenig!

Die zielsuchenden Schildkrötenpanzer gibt es in zwei Ausführungen: Der rote jagt den nächsten Feind vor Euch, der blaue visiert automatisch den führenden Raser an. Der rote Schildkrötenpanzer ist auch im Dreierpack erhältlich und als Schutzschild dienlich.

Den grünen Schildkrötenpanzer könnt Ihr entweder nach hinten abfeuern (unten gedrückt halten) oder geradewegs nach vorn schießen. Auch ihn könnt Ihr im Dreierpack aufsammeln und als Schutzschild um Euch kreisen lassen.

Der Stern verwandelt Euch in ein blinkendes Todesgeschoß: Unsterblich rast Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegner hindurch, die krachend im Staub landen. Selbst mit einem goldenen Pilz holen Euch die Feinde nicht mehr ein.

HOT Line **Turbo-Boost:** Kurz vor dem Startschuß habt Ihr die Gelegenheit zum traditionellen Turbo-Start: Gebt kurz bevor die dritte Lampe leuchtet Gas, und mit dem richtigen Timing brettert Euer Raser mit brennendem Auspuff davon. Mit Wario, Donkey Kong und Koopa könnt Ihr sogar durch die anderen Gegner hindurchknattern, die schreiend zur Seite purzeln und sich anschließend erst erholen müssen. **Schleudertrauma:** Rast Ihr mit Vollgas in eine Banane, ist der erste Platz noch nicht verlohren. Sobald sich Euer Kart dreht, drückt die A-Taste so schnell wie möglich, und Euer Flitzer brettert sofort wieder auf Höchstgeschwindigkeit.



Um auf der Insel in die Höhle zu springen, benötigt Ihr einen Pilz: Im Time-Trial könnt Ihr so alle drei Runden abkürzen.



Mit Pilz-Turbos schafft Ihr im Dschungel einen Megasprung und erklimmt eine Hillclimbing-reife Böschung.



Vorsicht vor Krebsen: Knattert Ihr in der Inselbucht über die geheime Sandbank, bleiben alle Gegner hinter Euch.

Veteranen 3D-Versionen der spiegelglatten Eisbergbahn, der Matschstrecke und der Wüstenrally wieder. Außerdem stellen Euch hinterhältige Schikanen vor einige Rätsel: Im dichten Berufsverkehr schlängelt Ihr Euch über eine zwei- bis dreispurige Autobahn, wartet vor einem Gleisübergang auf die vorbeischnaufende Bimmelbahn und weicht in der Koopa-Festung stampfenden Felsblöcken und feuerspeienden Statuen aus. Obendrein hat sich Nintendo im Special-Cup ein paar besondere Gemeinheiten ausgedacht: So müßt Ihr Euch im Labyrinth für eine von mehreren Kursvariationen entscheiden und habt im Rennen keine Übersicht über Eure Plazierung. Die Geisterhausstrecke irritiert Euch wiederum mit umherfliegenden Fledermäusen, transparenten Geistern und fiesen Kurven ohne Leitplanke.
Mit dem Startschuß beginnt eine wilde Schlacht: Mit dem Analogstick legt Ihr Euch in die Kurve, mit "A" gebt Ihr ordentlich Gas. Brettert Ihr zu schnell in eine Biegung, hilft Euch der praktische Hüpfer, mit dem Ihr auch über herumliegende Bananen hopsen könnt. Rast Ihr in eine Sackgasse, legt Ihr mit "B" und "unten" den Rückwärtsgang ein. Schließlich ist auch ein flotter Slide möglich, den Ihr während dem Lenken nach rechts oder links mit A und B auslöst.
In bunten Kristallen auf der Fahrbahn sind wie im Vorgänger hinterhältige Schuß-, Schild-, Minen-, Unverwundbarkeits-, Schrumpf-, Beschleunigungs- und Unsichtbarkeitsextras versteckt, die Ihr während den wüsten Rempeleien zu Euren Gunsten nutzt. Auf dem Bildschirm informieren Euch Zeit-, Runden- und Plazierungszähler über Eure Leistung, wahlweise ein Tachometer oder ein Rennbahnschema bieten Übersicht über Geschwindigkeit und Schikanen. Habt Ihr drei Runden absolviert, wird der Sieger ausgelassen gefeiert.
Brutal geht's in vier Kampfarenen zu, wo Ihr Euch mit bis zu drei Kumpels duelliert: Je drei Luftballons müßt Ihr Euren Feinden vom Kart ballern, bis der Sieger feststeht. Dabei brettert Ihr nicht über flache Ebenen, sondern jagt den Feind über wacklige Brücken, stämmige Gebäude, hohe Sprungschanzen und gefährliche Steilwandkurven. *oe*

Wie viele andere PAL-Versionen von N64-Titeln kämpft auch "Mario Kart 64" mit der 50-Hz-Bremse: Im Vergleich zur Import-Version knattert Ihr rund 17 Prozent langsamer über den Bildschirm und müßt Euch mit Letterbox-Balken zufriedengeben.
Auch am Spielinhalt haben sich Details geändert: Während Wario in der japanischen Version mit dem deutschen Fluch "So ein Mist!" (bei Importfans inzwischen Kult) die Stimmung zum Kochen brachte, begnügt er sich in der amerikanischen und deutschen Fassung mit unverständlichem Genörgel.

! An "Mario Kart 64" kommen Rennspiel-Freunde nicht vorbei: Die 20 Strecken und Arenen sind mit Abkürzungen und versteckten Extras gespickt, Eure Waffen lassen sich mit etwas Übung geschickt für Angriff sowie Verteidigung einsetzen, sind also vielfältig anwendbar. Die Steuerung geht auch im zugegeben etwas langsameren Vierspieler-Modus locker von der Hand, Daumenkrämpfe wie im Vorgänger gibt es nicht. Dafür wirkt "Mario Kart 64" im Vergleich zum 16-Bit-Original etwas unausgeglichen: Dort konnte man alle Extras gegeneinander auskontern und rote Panzer mit cleveren Slides in die Irre führen. Dafür bringen knallbunte Landschaften, düstere Polygonhöhlen, schnucklige Countrysounds und Geheimwege die Rempelstimmung zum Kochen: Die CPU-Gegner liefern Euch heiße Duelle!

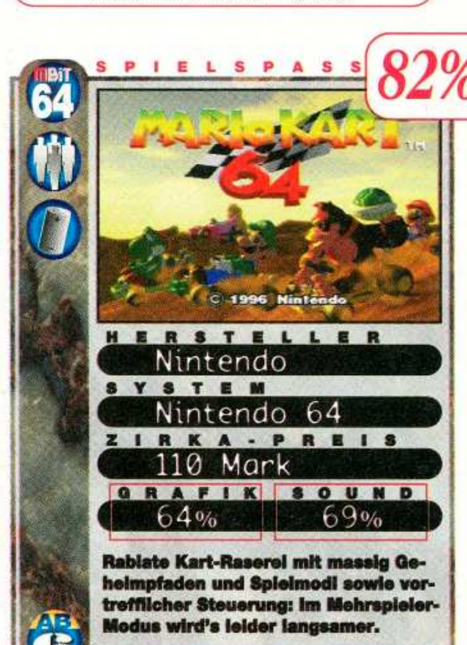
Oliver Ehrle



Hilfe in der Not: Erwischt Ihr den optimalen Slide, verfärbt sich der Rauch hinter Eurem Kart rot.



Auf Eurer Memory Card speichert Ihr nicht nur Bestzeiten und Medaillen, sondern auch Time-Trial-Rennen: Eure Kumpels treten anschließend gegen Euren "Geisterfahrer" an.



SPIELSPASS 82%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	69%

Rabiate Kart-Raserei mit massig Geheimpfaden und Spielmodi sowie vortrefflicher Steuerung: Im Mehrspieler-Modus wird's leider langsamer.

AB 6

Andere Versionen
Der Vorgänger "Super Mario Kart" ist für das Super Nintendo erhältlich und ist spielerisch dezent besser als das 64-Bit-Update.

Produzent: Seth Luisi • **Spieldesign:** Masaki Iizuka • **Programmierung:** Masaki Iizuka, Noboru Matsudaira & Atsushi Oonuma • **Grafik:** Hisao Yamada, Masashi Saitoh & Heihachiro Sakurai • **Musik:** Kousuke Tanaka, Shingo Murakami • **Soundeffekte:** Daisuke Nakakaze

Carnage Heart



Auf der Mondkarte schickt Ihr Eure Einheiten in den nächsten Kampf, patrouilliert und verteidigt Eure Basen.

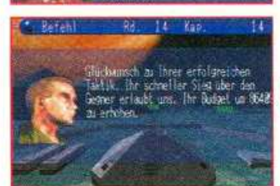


Ein neuer MAN!AC-Prototyp auf dem Prüfstand: In der Computersimulation analysiert Ihr die Kampfeffizienz Eurer Programmierung mit Hilfe von gewöhnlichen Gegnern.

Neue Technik hat ihren Preis: Nicht nur Entwicklung und Herstellung von Mechs kostet Euch ein Vermögen, auch das Erwerben von Bauplänen für neue Waffensysteme, Prozessortypen und Schutzschilde leert Euer Konto. Deshalb solltet Ihr mit Eurer neusten Entwicklung so schnell wie möglich eines der vier Szenarios erobern, für überlegene Schlachtzüge kassiert Ihr Bonusprämien.







PS Auf dem Mond ist die Hölle los: Die Menschheit hat alle Ressourcen der Erde verbraucht, jetzt beginnt der Krieg um die Schürfrechte auf dem Mond. Rücksichtslose Konzerne verteidigen ihre Mondbasen mit programmierten Kampfrobotern, Ihr steigt als Verteidigungs-Manager neu ins Kriegsgeschäft ein. Nachdem Ihr Euch für eine von vier Szenarien bzw. Schwierigkeitsgraden entschieden habt, sitzt Ihr in der Kommandozentrale Eures Konzerns. Eure Aufgabe ist die Konstruktion und Programmierung neuer Kampfdrohnen, mit denen Ihr Gebiet erobert und so zukünftige Entwicklungen finanziert. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel auf dem weltweiten Waffenmarkt setzt Ihr Euch zunächst ans Reißbrett und bastelt eine mächtige Kampfdrohne zusammen: Drei Drohnen ergeben zusammen eine Kampfeinheit, eine ausgewogene Mischung aus flotten Stürmern und bedächtig stampfenden Kampfkolossen verspricht Erfolg. Habt Ihr Eure Drohnen bis auf die letzte Schraube zusammengestellt, macht Ihr Euch an die Programmierung: Mit kleinen Symbolen für "Angriff", "Scannen" und "Marschieren" erstellt Ihr ein verzweigtes Schema, das Eure Roboter im Ernstfall stur abspulen. Anfänger lassen sich vom Computer helfen und beginnen erste Gehversuche mit kleinen Modifikationen. Mit etwas Erfahrung und dem Kombinieren verschieden programmierter Mechs deckt Ihr den Feind schließlich flächendeckend mit Schüssen ein. Spannend wird's im Zweispieler-Modus, wo Ihr mit Eurer gespeicherten Einheit gegen den Elitetrupp eines Freundes antretet. Möge der beste Programmierer gewinnen! *oe*



Das Kampfprogramm Eures Mechs setzt Ihr mit Icons zusammen: Anfänger modifizieren ein vorgegebenes Programm.

Die Befehle habt Ihr sofort kapiert, ausgeklügelte Programme entwickelt Ihr jedoch erst mit viel Erfahrung.

An "Carnage Heart" wagen sich nur Strategen und Logik-Fetischisten: Das von Zahlen dominierte Strategie-Epos wirkt auf den Durchschnittsspieler trocken und abstrakt. Wer sich jedoch mit der komplizierten Programmiertechnik auseinandergesetzt und einen ebenbürtigen Kumpel bei der Hand hat, den packt das Konstruktionsfieber: Ihr analysiert stundenlang Eure Kampfstrategien, erwerbt neue Technologien und optimiert das Zusammenspiel Euer Drohnen, um beim nächsten Turnier als überlegener Meisterprogrammierer zu siegen. Solisten kann das technisch unspektakuläre Spiel hingegen nicht überzeugen: Die Missionen unterscheiden sich lediglich durch die Überlegenheit des Feindes, geografische Faktoren spielen keine Rolle. Mein Tip: Legt Euch "Carnage Heart" nur im Verband zu und veranstaltet Turniere!

Oliver Ehrle

Ab auf's Schlachtfeld: Im strategischen Menü schickt Ihr frischgebackene Mecheinheiten in den Kampf.



Mech auf dem Reißbrett: Mit frisch erworbener Technik bastelt Ihr neue Robotermodelle zusammen.



SPIELSPASS 68%

HERSTELLER Sony

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 48% SOUND 50%

Entwickelt neue Mechs und fiese Kampfprogramme: Beinharte, trockene Roboter-Strategie, die im Duell mit Kumpels begeistert.

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner, Robert Bannert

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "V-Rally", © Infogrames

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Inserenten

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Entwickler: Sonic Team, Japan

Sonic Jam

Trotz gewaltigem CD-Speicher hat Sega nur die Jump'n'Run-Module seines Maskottchens auf Saturn-CD gebannt: Die Mega-CD-Episode "Sonic CD" als bislang umfangreichste und musikalisch gelungenste Jump'n'Run-Raserei des Igels und das Mega-Drive-Modul "Sonic Spinball" fehlen in der Sammlung. Auch Sonics Erzfeind Robotnik hatte man einen eigenen Titel spendiert: In "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" konfrontierte Euch der schmierbäuchigen Erfinder in "Columns"-ähnlichen Knobeleien mit Robotgegnern.


Knobelei gegen Robotniks Blechköpfe: "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" für das Mega Drive (1994).


Sonic rollt sich zur Flipperkugel zusammen: "Sonic Spinball" erschien 1993 für das Mega Drive.


Bunt, schrill und chaotisch: Zweispieler-Spaß mit dem Sonic-Clan in "Chaotix" für den 32X-Aufsatz (95).



Vorgeschmack auf die neue "Sonic"-Generation? Die effektgeladene "Sonic World" scrollt blitzschnell und glänzt sogar mit einem transparentem Flußlauf.

Sonic und Dr. Robotnik in ihrem ersten Duell (1991): "Sonic the Hedgehog" rief die Highspeed-Hüpfer ins Leben.

Rennen zu den "Sonic"-Fällen: In "Sonic 2" gesellte sich Flugfuchs und Sidekick Tales zu Eurem Helden.




Spaziergang ins Grüne: Außer schmucken Polygon-Kulissen wie Palmen und Brücken entdeckt "Sonic" Museen mit Fan-Artikeln sowie Grafik-Attraktionen.

Dieser Igel schrieb Videospiel-Geschichte: Segas rasendes Maskottchen Sonic begleitet die Fan-Gemeinde mittlerweile seit sechs Jahren, in denen der blaue Kugelblitz durch etliche Jump'n'Run-Module für Mega Drive, Game Gear und Master System düste, eine Flipper-Kugel mimte und mit "Sonic CD" sogar ein neues Speichermedium erschloß. Als Hommage an den frechen Jump'n'Run-Profi portiert Segas "Sonic Team" alle vier 16-Bit-Hüpfereien vom Modul auf eine Saturn-CD. Neben Sonics Star-Debüt "Sonic the Hedgehog" findet Ihr auf dem Silberling die Episoden 2 und 3 sowie das Hüpf-Duett "Sonic & Knuckles". Alle vier Titel wurden pixelgenau vom Mega Drive übernommen, Klangeffekte und Musik 1:1 emuliert – auf eine zeitgerechte Audio-Renovierung des antiquierten Chip-Gedudels muß der Fan verzichten. Sonic, Tales und Knuckles flitzen ungehemmt durch knallbunte Riesen-Level, lädieren Robotniks fiese Mechanik-Monster und fetzen durch Flipper-inspirierte Highspeed-Kurse. Erprobte Fanatiker, die mit ihrer "Sonic"-Manie protzen wollen, spielen den klassischen Ringelpietz unter "Time Attack" auf Zeit. Ebenfalls neu: Wer die knifflig zu erreichenden Bonus-Stages bislang nur vom Hörensagen kennt, geht mit der "Bonus Stage"-Option nach Herzenslust auf Ring-Hatz und erlebt zwischen rotierenden Globen sowie 3D-Rutschen technische Höhenflüge der 16-Bit-Epoche. Ein optisches Wunderwerk der aktuellen Videospiel-Ära findet Ihr im Start-Menü unter "Sonic World". Hier dirigiert Ihr einen rundum schattierten Polygon-Sonic durch knalliges 360-Grad-Terrain. In Palmen-Hainen und Hügelgruppen findet Ihr Ringhorte, neben und auf den Klippen des dreidimensionalen Tals besucht Ihr Galerien mit Tips, Musikstükken und Entwicklerskizzen. *rb*


Wenige Monster, aber riesengroß und blitzschnell: Das Sega-Maskottchen tobte 1994 durch sein drittes Abenteuer.


Clan-Zuwachs: "Sonic & Knuckles" entblößte '94 über einen Adapter-Slot Bonus-Level in anderen "Sonic"-Modulen.

Leider hat Sega die Chance vergeben, die spielstarken "Sonic"-Jump'n'Runs technisch aufzuwerten und somit auch die jüngeren 32-Bit-Semester mit dem Igel-Fieber zu infizieren. Die Klassiker-Galerien und vor allem die dreidimensionale "Sonic World" sind zwar nette Gags (wir hoffen auf ein komplettes Spiel in dieser fantastischen 3D-Umgebung), können den vermißten technischen Update aber nicht wettmachen. Spielerisch ist Euer Igel munter wie und je, dennoch bleibt der neidische Seitenblick auf die Konkurrenz nicht aus - mit "Pandemonium" oder "Sonic 3D Blast" ist der zeitbewußte Spieler besser beraten. So bleibt dem stachligen Helden nur die Fan-Schar - und die freut sich über den äußerst fairen Preis der "Sonic"-Compilation. Schade nur, daß Audio-Tracks und weitere "Sonic"-Titel (wie z.B. die "Sonic CD"-Episode) fehlen.

Robert Bannert



Vier Module starke Nostalgie-Sammlung für Sonic-Freunde. Technisch längst überholt, aber spielerisch jung geblieben.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Ladenlokal 45131 **Essen** Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225 Ladenpreise können abweichen		Ladenlokal 40211 **Düsseldorf** Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409 Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	299,--	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	99,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Lost Vikings 2 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
Exhumed dt.	89,90	Streetracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	Overblood dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Total NBA 97 dt.	79,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 97 dt.	89,90	Excalibur dt.	99,90
Virtua Pool dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	vorb.		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		
Tenka dt.	99,90		
Decent 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....
PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

Artikel	Preis
N 64 dt.	299,--
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!!
Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12,50 DM

Sony Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Sony Official Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24,90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.:0521-124207

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
TEL.:0541/66016+17

METROPOLIS
VIDEO UND COMPUTERGAMES

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

Spiel	ANKAUF	VERKAUF
2XTREME	30,00	59,90
BAPHOMETS FLUCH	30,00	59,90
BURNING ROAD	30,00	59,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
CRASH BANDICOOT	40,00	69,90
FIFA SOCCER'97	30,00	59,90
FORMEL 1	30,00	59,90
INT.SUPERSTAR SOC.	20,00	49,90
KART DUELL	30,00	59,90
LOMAX	30,00	59,90
NAMCO NR.2	20,00	49,90
NBA LIVE'97	30,00	59,90
PANDEMONIUM	30,00	59,90
ROAD RASH	15,00	39,90
SOVIET STRIKE	30,00	59,90
STREET RACER	20,00	49,90
TUNNEL B1	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

Spiel	NEU
ATARI ARCADE	89,90
EXCALIBUR 2555 AD	89,90
LIFEFORCE TENKA	79,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MECHWARRIOR 2	89,90
MICRO MACHINES V3	99,90
MONSTER TRUCK	79,90
NAMCO NR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	89,90
OVERBLOOD	89,90
PORSCHE CHALLENGE	89,90
RALLYE CROSS	89,90
SYNDICATE WARS	89,90
TEN PIN ALLEY	99,90
TRASH IT	99,90
V-RALLYE	89,90
VANDAL HEARTS	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

Spiel	ANKAUF	VERKAUF
7TH SAGA	40,00	69,90
ANIMANIACS	15,00	39,90
BASS MASTERS	30,00	59,90
BLACKHAWK	20,00	49,90
BOMBERMAN 2	20,00	49,90
BUBSY 2	20,00	49,90
CHESSMASTER	40,00	69,90
DIE SCHLÜMPFE 2	5,00	19,90
F-ZERO	50,00	79,90
FINAL FANTASY 3	15,00	39,90
HARDBALL III	40,00	69,90
INT.SUPERSTAR SOC.	20,00	49,90
LION KING	15,00	39,90
MYSTIC QUEST	10,00	29,90
PARODIUS	10,00	29,90
PILOT WINGS	30,00	59,90
STAR TREK NX GEN.	20,00	49,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

Spiel	NEU
ANDRETTI RACING	99,90
BEDLAM	99,90
BLACK DAWN	89,90
BOMBERMAN	99,90
BUG TOO	99,90
COMMAND&CONQUER	99,90
CRYPT KILLER	99,90
DRAGON FORCE	99,90
FIFA'97	99,90
FIGHTERS MEGAMIX	99,90
HEXEN	89,90
MANX TT	99,90
MASS DESTRUCTION	99,90
RETURN FIRE	89,90
SCORCHER	99,90
SKY TARGET	99,90
TORICO	99,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

Spiel	ANKAUF	VERKAUF
ATHLETE KINGS	20,00	49,90
BUG	20,00	49,90
CHAOS CONTROL	15,00	39,90
D	10,00	19,90
DISCWORLD	15,00	39,90
IMPACT RACING	20,00	49,90
MANX TT	40,00	69,90
PANZER DRAGOON 2	15,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SHINING WISDOM	20,00	49,90
SOVIET STRIKE	40,00	69,90
THE HORDE	15,00	39,90
VIRTUAL HYDLIDE	15,00	39,90
WING ARMS	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90



Sega Action Pack mit W.W.Soccer & Sega Rally
449,90 DM

OHNE SPIEL
299,90 DM

MIT UMBAU OHNE RGB KABEL
399,90 DM



PLAYSTATION UMBAU
99,90 DM

NINTENDO 64

Spiel	NEU
FIFA 64	119,90
INTERN.SOCCER 64	139,90
MARIOKART 64	99,90
PILOTWINGS 64	119,90
SUPERMARIO 64	99,90
TUROK DT/ENGL	149,90
WAVE RACE 64	99,90
ADAPTER US/JP/DT	49,90

SONSTIGES

Artikel	ANKAUF	VERKAUF
3DO	90,00	149,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE II	30,00	69,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
GAME BOY	25,00	49,90
NEO GEO-CD	140,00	219,90
SN/MD CONTROLLER	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR N64:299,90

SATURN ANGEBOTE

Spiel	NEU
BLACK FIRE	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
JOHNNY BAZOOK	49,90
MAGIC CARPET	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
PARODIUS	49,90
STARFIGHTER 3000	49,90
STREET RACER	49,90
THEME PARK	49,90
THE HORDE US	49,90
COLLEGE SLAM US	49,90

PLAYSTATION ANGEBOTE

Spiel	NEU
A-TRAIN	49,90
BUBSY 3D US	49,90
CHESSY	49,90
DARSSTALKER	49,90
JUMPING FLASH 2	49,90
KONAMI OPEN GOLF	49,90
MOTORTOON GP 2	49,90
NFL QUARTERBACK'97	49,90
PENNY RACERS	49,90
SUPER SONIC RACERS	49,90
VIEWPOINT	49,90
WHIZZ	49,90





ISS Pro

Damit keine Mißverständnisse bleiben: Bei Konami entwickeln in Japan zwei verschiedene Programmier-Teams Fußballspiele. Auf der einen Seite gibt es das traditionelle „ISS"-Team (Erfinder der gleichnamigen Serie auf Super Nintendo, verantwortlich für „ISS Deluxe" auf der Playstation und „ISS 64" für das Nintendo 64). Andererseits werkelt das „Winning Eleven/Goalstorm"-Team an Fußballsimulationen. Von dieser Crew stammte das Original-"Goalstorm" und diese Fortsetzung – Konami hat lediglich entschieden, daß in Europa „ISS Pro" der zugkräftigere Name ist. „ISS Pro" ist also nicht das Update von „ISS Deluxe" (Spieler als Sprites), sondern von „Goalstorm" (Spieler aus Polygonen).





Zwei Bilder aus "ISS Deluxe", das alle Spieler als Sprites darstellt.

Die Zeitlupenwiederholung ist nicht jederzeit aufrufbar. Nach Toren erscheint sie allerdings in jedem Fall.

Der Nachfolger von „Goalstorm", der in Japan „Winning Eleven '97" heißt, liegt mit „International Superstar Soccer Pro" nun vor! Alles klar? In der MAN!AC 2/97 haben wir im Import-Teil eben erwähntes „Winning Eleven '97" getestet, das in Deutschland jetzt als „ISS Pro" zu haben ist. Allerdings stammt dieses Spiel nicht aus der Tastatur der etatmäßigen „ISS"-Programmierer (die u.a. für die grandiose N64-Fassung verantwortlich zeichnen), sondern von dem traditionellen „Winning Eleven/Goalstorm"-Team. Konami hat lediglich aus Marketing-Gründen den Namen gewechselt (siehe Randtext).

Demzufolge knüpfen Grafik und Spielmechanik von „ISS Pro" konsequent bei „Goalstorm" an. Die Polygon-Optik wurde verfeinert, statt drei Kameras stehen nun vier Blickwinkel zur Verfügung. Auch bei den Spielmodi hat Konami zugelegt und neben dem Freundschaftsspiel und dem Turnier-Modus auch eine Liga sowie ein Elfmeterschießen eingebaut. Zur Feier des Tages wählt Ihr nun auch aus 32 statt ehemals 26 Nationalteams, die die japanischen J-League-Mannschaften des Originals sinnvoll ersetzen – leider ohne FIFA-Lizenz, also mit fiktiven Kicker-Namen.

Nachdem Ihr Euch mit der Steuerung vertraut gemacht habt (praktisch jeder Knopf ist belegt), gewöhnt Ihr Euch an die verschiedenen Paß-, und Schuß-Varianten, studiert die Joypad-Belegung bei ruhenden Situationen und schaut Eure geglückten Spielzüge in der Wiederholung an. Auf dem Bildschirm seht Ihr zusätzlich den Radar (abschaltbar) sowie gelegentlich die gewählte Strategie: Mit den Tasten L1 und L2 überredet Ihr die Mannschaftskollegen zu gnadenloser Offensive oder gebt das Kommando zur Abseitsfalle.

Wenn Ihr zu einem Freundschaftsspiel antretet, dann obliegt es Eurem Gemütszustand das Wetter zu bestimmen, eine Tag- oder Nacht-Partie auszuspielen und die Art des Stadions zu wählen. Letzteres hat jedoch keinen Einfluß auf das Spiel und fällt auch optisch kaum auf. In einem anderen Menü schaltet Ihr sogar auf deutschen Online-Kommentar (leider nur in mittelmäßiger Qualität), die Bildschirmtexte bleiben jedoch in englisch. Apropos Durchschnitt: Erneut dürfen nur zwei Personen mitmachen – Multiplayer-Freunde bleiben auf ihren Joypads sitzen. Immerhin treten jetzt die beiden menschlichen Spieler auf Wunsch in einem Team gegen den Computer an. *mg*



Die schräge Seitansicht könnt Ihr in drei Zoomstufen einstellen – von nah dran bis weit weg (eingeklinktes Bild rechts oben).



Als vierter Blickwinkel steht die "Back"-Kamera zur Verfügung. Der Radar wandert dann seitlich an den Rand.

Eine Namensänderung alleine heilt nicht alle Wunden: „ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation, bietet aber nicht die überlegene Spielmechanik der „echten" ISS-Titel. So bleibt das grafisch deutlich schwächere "ISS Deluxe" mein Lieblings-Kick auf der Playstation – auch wenn mir die Grafik von „ISS Pro" wirklich gut gefällt. Andererseits vermisse ich den Multiplayer-Modus (unverständlich) und bestimmte Steuerungs-Finessen (für den Gelegenheitsspieler weniger interessant). Im Vergleich zu „Goalstorm" ist Konamis Polygon-Update eine klare Verbesserung und sollte allen Fans der Erstlings frischen Spielspaß bringen. Das actionorientierte „ISS Pro" ist technisch einwandfrei (viel schnuckliger als „FIFA 97"), überzeugt mit kurzen Ladezeiten und einer guten PAL-Fassung mit recht schmalen Letterbox-Balken.

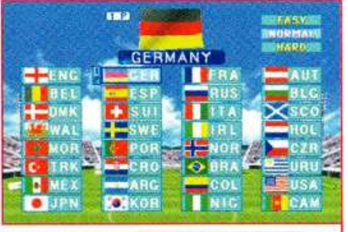
Martin Gaksch











Die Präsentation orientiert sich größtenteils an den anderen "ISS"-Titeln. Dank weniger Menüs kommt man nicht durcheinander, lediglich der Status-Bildschirm ganz links ist ziemlich vollgepackt.

Andere Versionen

Der Vorgänger "Goalstorm" erhielt in der MAN!AC 3/96 72% Spielspaß, "ISS Deluxe" in der MAN!AC 1/97 84% Spielspaß.

Entwickler: Namco, J

Rage Racer



Über die schmale Brücke in den Wald: Jede Steigung hat eine direkte Auswirkung auf Eure Beschleunigung.

An der Küste braust Ihr vor südländischen Promenaden weiter in's Hochgebirge: Dort erwarten Euch enge Kurven...

Im "Customize"-Bildschirm justiert Ihr Reifentyp und Getriebeart.

Einkaufen macht auch auf der Playstation Spaß: Gut ein Dutzend Fahrzeuge wartet auf Eure Probefahrt. Während selbst lahme Mühlen mit exzessivem Tuning auf Vordermann gebracht werden, suchen sich betuchte Fahrer gleich eine teure Karosse aus, die exklusiv mit Schaltgetriebe zu haben ist. Für die Veranstaltungen im Highspeed-Oval empfiehlt sich übrigens in jedem Fall die Anschaffung eines Zweitwagens: Nur mit speziellen Gefährten haltet Ihr hier mit!



Kein Kredit: Autohändler Namco besteht auf sofortiger Barzahlung.

Die Faszination "Ridge Racer" einem Playstation-Besitzer zu beschreiben, hieße Eulen nach Athen zu tragen – es gibt wohl kaum einen Sony-Fan, der sich mit diesem Klassiker noch nicht vergnügt hat.
Im (nach "Revolution") dritten Teil fahrt Ihr nicht nur mit frei wählbaren Autos, die Ihr durch Preisgelder einkauft, Ihr dürft auch Lackierung und Teamlogo nach Herzenslust ändern. Doch das Hauptaugenmerk eines Fahrers gilt dem Tuning: Nur mit Modifikationen Eurer Schüssel bleibt Ihr konkurrenzfähig und technisch in der Lage, dem stürmischen CPU-Feld Paroli zu bieten.
Insgesamt geht Ihr in fünf Wettbewerben an den Start. Jede dieser Klassen setzt sich aus vier Rennen zusammen, bei denen Ihr Euch jeweils unter den Top 3 plazieren müßt. Gelingt Euch dies, kassiert Ihr einen üppigen "Class Up"-Bonus in bar und steigt zur schnelleren Veranstaltung auf.
Die Spieldesigner waren nicht faul und spendieren Euch vier unterschiedliche Strecken: Das "Erweiterungsprinzip" der Vorgänger kam zwar auch hier zum Zuge, doch durch völlig unterschiedliche Routen und enorm lange Kurse bieten diese erheblich mehr Schikanen und Grafik-Genuß als die vergleichsweise öden "Ridge Racer"-Bauzäune. Auch ein untypischer Highspeed-Kurs ist mit von der Gasfuß-Partie: Kauft Ihr nicht ein PS-Monster mit hoher Endgeschwindigkeit, landet Ihr beim nervenaufreibenden Limit-Gerase im ovalen Steilwand-Motodrom jedoch nur unter ferner liefen.



Vor dem Tunnel solltet Ihr herunterschalten, sonst hängt Ihr mit würgendem Motor an der Steigung.

In jedem Rennen versucht Ihr, Euch vom Schlußlicht im Piloten-Dutzend nach vorne aufs Treppchen vorzuarbeiten. Kollisionen mit Stoßstangen und Begrenzungen bleiben physisch folgenlos, doch Ihr verliert kritische km/h, die Euch den Sieg im Gebirge bringen könnten. Nach einigen Eingewöhnungsrunden in den ersten drei Ligen steigert sich "Rage Racer" in den beiden höchsten Klassen zu einem Gerase, daß Euch Hören und Sehen vergeht: Nur mit intelligenter Fahrzeugwahl, wohldosiertem Tuning und exakten Reaktionen steuert Ihr Euren Flitzer durch das Adrenalin-Stakkato aus Techno-Bässen, wilden S-Kurven und anfeuerndem weiblichen Renn-Kommentar.
Nach dem nervenaufreibenden Renn-Alltag begutachtet Ihr Eure Sammlung von Gold-, Silber- und Bronze-Pokalen im Trophäen-Raum. Leider hat die PAL-Version Letterbox-Balken. *cb*



Durch diese Gasse muß er kommen: Je nach gewählter Strecke, verzweigt sich der Weg hier dreifach.



Farbkompositionen nach Belieben: Die Lackierung Eures Flitzers bestimmt Ihr im "Paint Shop".



Mit "Rage Racer" zeigt Namco, daß die Playstation bislang noch nicht ausgereizt war. Lediglich die vielen Grafikblitzer schmälern den optischen Eindruck, und der ist brillant: Statt wie im "Revolution"-Vorgänger durch bunte Strandpassagen zu brausen, rast Ihr jetzt durch realistisch colorierte, mediterrane Gebirgspässe. Wenn Ihr mit jaulendem Motor am rauschenden Wasserfall vorbeizieht und nach einer Schußfahrt ins Tal eine harte Rechtskurve nehmt, seid Ihr froh, daß Ihr eine Playstation habt. Das Fahrverhalten der Flitzer ist zwar nicht so gelungen wie bei "Porsche" (die Drift sind teils unkontrollierbar), doch in punkto Langzeitmotivation braucht Ihr Euch dank harter CPU-Konkurrenz, Fahrzeugladen und Spiegel-Modus keine Sorgen zu machen. Ebenso wie "Porsche Challenge" ist's ein Muß für jeden Rennspielfan! Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Ray Tracers



Auf der schiefen Bahn: Slides und Crash-Manöver kosten Zeit, aber auf die Sekunde kommt es Eurem Cop nicht an.

PS Taito gräbt "Chase HQ" aus der Mottenkiste und recycelt den Klassiker als futuristisches Rumble-Racing: Die "Ray Tracers"-Helden brettern nicht durch eine flache Bitmap-Kulisse, sondern fahren ihre Gegner (Luftkissenboote, hochgetunte Luxus-Karossen) zwischen massiven Polygon-Bauten zu Schrott. Wie im Vorbild stehen weder Zeitdruck noch Überholspur im Vordergrund: Anstatt Eure Kontrahenten auszumanövrieren oder gegen die Leitplanke zu drängen, beißt Ihr die Zähne zusammen und rammt mit Eurer verchromten Frontalpanzerung mitten durch den Gegnerpulk. Während verbeulte Polizei- und Sportwagen hinter glühenden Bitmap-Explosionen verschwinden, drückt Ihr das Gaspedal und rast ohne Rücksicht auf zivile Hindernisse und Passanten zum nächsten Obermotz-Duell: Die Gangster-Bosse haben sich in monströsen Stahlbestien verschanzt, verfolgen Euch mit raketenbestücktem Helikopter und walzen mit riesigen Anime-Panzern durch die Hightech-Metropolen. *rb*




Die hochgerüsteten Endgegner-Vehikel zehren von ihrer langen Energieleiste: Rammt Ihr einen normalen Pkw, geht das zerbeulte Wrack sofort in Flammen auf (rechts).

Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 4/97.

! Auch wenn **Robert Bannert** Ihr sämtliche "Ray Tracers"-Kurse an einem Tag gemeistert habt - die Kombination aus Simpel-Action und gnadenlos schneller Raserei ist genauso fesselnd wie einfach. Der größte Pluspunkt: Die schnittigen Anime-Automobile fahren sämtlichen Konkurrenten davon - Bis ihr den letzten Obermotz in einem aufreibenden Highway-Duell gestellt habt, läßt Euch die bombastisch inszenierte Highspeed-Orgie nicht mehr los. Action-Racer und "Chase HQ"-Fans kommen um den Titel nicht herum.



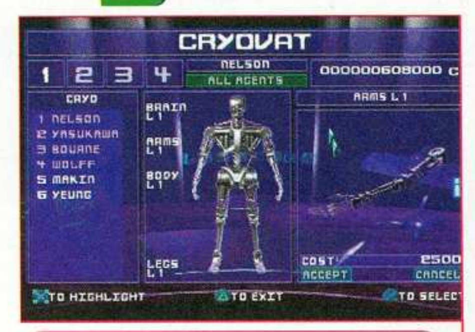
Die Highway-Hatz "Chase HQ" sorgte 1988 als Standkabinett mit Lenkrad in den Spielhallen für Furore. Neben Umsetzungen für die geläufigen Heimcomputer erschienen Versionen für 8-Bit-Systeme sowie den Saturn (inklusive dem Nachfolger "SCI").



Bitmap-Straßen und Sprite-Schlitten in der "Chase HQ"-Verfolgungsjagd.

Produzent: Steve Metcalf • **Spieldesign:** Ken Malcolm, Peter Blow, Shintaro Kanaoya, Alex Cullum, Vince Farquharson, Mike Man, Stefe Jarrett, Barry Meade & Natalie White • **Programmierung:** Steve Metcalf, Mark Adami, Jeremy Longley • **Sound:** Russell Shaw, Adrian Moore

Syndicate Wars



Ein neues Bein bitte:
Im cybernetischen Einkaufsladen ersteht Ihr Ersatz-Gliedmaßen für Eure Cyborgs.



Dem Cybercop geht ein Licht auf: Brutzelt Ihr Feinde mit dem Flammenwerfer, rennen sie noch einige Sekunden schreiend als lebende Flammensäule durch die Gegend.

Glorreiche Schlachten, aber auch demütigende Niederlagen werden mit düsteren FMV-Sequenzen belohnt, die mit hämmernden Industrial-Sounds unterlegt sind.



PS Nachdem in der computerisierten Welt das "Eurocorp Syndicate" die Herrschaft übernommen hat, drängt sich die Terrorvereinigung "Church of the new Epoch" ins Security-Geschäft.
Als Einsatzleiter einer der beiden Konzerne steuert Ihr in 60 Missionen bis zu vier Cyborgs durch die Straßen düsterer Endzeitmetropolen: Entweder marschiert Ihr in Grüppchen bzw. im Verband oder bis zu drei Eurer Kumpels übernehmen via Multiplayer-Adapter die Kampfgenossen. Mit Flammenwerfer, MG, Raketenwerfer, Sprengsatz und Fernsteuerungsmodule für widerspenstige Gefangene bewaffnet, begleitet Ihr als Wachschutz gepanzerte Fahrzeuge, entführt Wissenschaftler, klaut geheime Erfindungen und exekutiert abtrünnige Doppelagenten. Für totale Übersicht könnt Ihr die Perspektive um 360 Grad drehen, ein Radar weist Euch den Weg zum Einsatzort.
Jede Aktion müßt Ihr genau planen, denn Eure ferngesteuerten Krieger überhitzen sich im Feuergefecht schnell. Steht Ihr einer Übermacht an Wachpersonal oder Terroristen gegenüber, empfehlen wir einen überlegt plazierten Sprengsatz oder einen überraschenden Giftgasangriff. Natürlich hat nicht nur Eure Konkurrenz, sondern auch Militär und Polizei stets ein Auge auf Euch: Metzelt Ihr in einer Einkaufsstraße Zivilisten nieder oder sprengt aus Geldnot eine Bank, werdet Ihr von den Cops sofort eingekesselt. Stets auf der Flucht vor Gesetz und Konkurrenz hechelt Ihr Geld und Macht hinterher, ersteht neue Cyborgs und Waffen und investiert in geheime Forschungsprojekte. *oe*



Wer nicht jeden Diebstahl oder Anschlag strategisch plant, endet schnell im Kreuzfeuer eines Hinterhalts.



Her mit den fetten Wummen:
Im Waffenladen ersteht Ihr Flammenwerfer, Raketenwerfer und Sprengsätze.

! Wie der Vorgänger lockt "Syndicate Wars" mit knallharten Straßengefechten und taktisch geprägtem Spielablauf in die an "Blade Runner" angelehnte Endzeit: Im Kampf sind flotte Reaktionen und Teamwork gefragt, ohne ausgeklügelten Schlachtplan endet jede Mission im Fiasko. Die Wachschutz-, Exekutions- und Diebstahlmissionen sorgen für Abwechslung, gelegentliche Rätseleinlagen (Wie komme ich durch die Sicherheitsschranken?) und freiwillige Bonusmissionen wie Banküberfälle fesseln Euch ans Joypad. Abgesehen von der 3D-Optik hat sich am Spiel wenig geändert, im Vergleich zu selbsterklärenden Nintendo-Titeln ist "Syndicate Wars" kompliziert. Science-fiction-Fans ohne Berührungsängste mit teils hemmungsloser, makaberer Gewalt (brennende Feinden, Blutspritzer) werden mit hämmernden Industrial-Beats entschädigt.

Oliver Ehrle



Drive-by-Shooting:
Feige Cops ballern aus dem vorbeifahrenden Fahrzeug auf Euch.



Alle Mann in Deckung:
Hinter Tonnen und Gemäuer seid Ihr vor dem Kugelhagel sicher.



Andere Versionen
"Syndicate Wars" ist bereits für den PC erhältlich.

8-BIT-REPLAY

ERSTE FOLGE:

BEAT'EM-UPS

„DER WAHRE KAMPFSPORTLER SUCHT NACH DER EINHEIT VON GEIST UND KÖRPER, DER IDENTIFIKATION MIT DER NATUR UND DER HARMONIE ZWISCHEN DEN MENSCHEN."
BUDOKAN, 1989

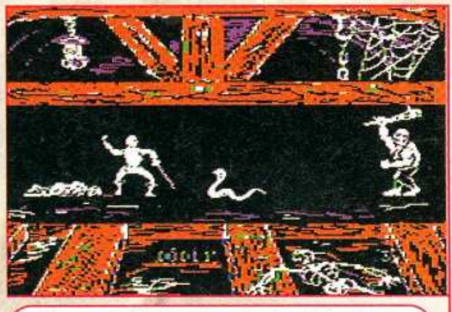
Pixelige Duelle:

Die Videospiel-Urzeit

Gegenüber Baller- und Rennspielen ist das Beat'em-Up ein relativ junger Angehöriger der Spielefamilie. Ohne die realistische Animation des menschlichen Körpers lassen sich packende Handkanten-Duelle kaum simulieren – aufgrund der geringen Grafik-Power früher Konsolen und Automaten gab's bis in die 80er Jahre nicht ein einziges digitales Prügelspiel.
Ein wegweisendes Spiel für den Apple-2-Computer gilt als Vorläufer der "Street"- und "Virtua Fighter": Mit dem Piraten-Gekloppe "Swashbuckler" sind moderne Beat'em-Ups grafisch und technisch stärker verwandt als mit den Boxsimulationen für die Oldie-Konsolen von Interton, Atari und Coleco. Von-der-Seite-Spielfeld und unterschiedliche Angriffsmanöver: "Swashbuckler" legte den Grundstein für die horizontal scrollenden Prügelepen der folgenden Jahre. Der Amerikaner Jordan Mechner (jetzt bekannt durch "Prince of Persia" und "Last Express") griff die Idee als erster auf, als er 1984 mit "Karateka" sein Debüt-Spiel gab. Das in Kapitel unterteilte, grafisch phantasievolle Beat'em-Up-Abenteuer erschien auch für verschiedene Spielkonsolen, doch nur auf dem Heimcomputer enthielt es einen besonderen Gag: Wer die Diskette verkehrt herum ins Laufwerk schob, mußte es mit den Karate-Finsterlingen auf dem Kopf stehend aufnehmen – oder seinen Fernseher herumdrehen.



Der erste digitale Eastern: Jordan Mechners "Karateka" (Bild: Atari 7800) erschien später auch für NES und Game Boy.



Das erste Spiel mit typischer "Beat'em-Up"-Mechanik: Der "Swashbuckler" (1983 für Apple 2) kämpft mit unterschiedlichen Manövern gegen anstürmende Feinde.

IN MEMORIAM 1975-1985

Karate Champ (Data East)

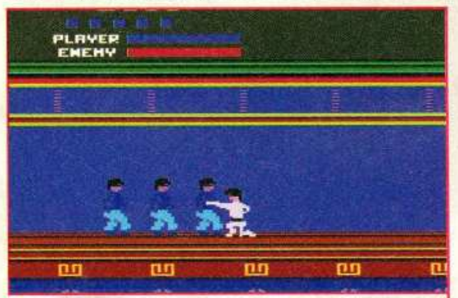
Das erste Spiel mit handfester Martial-Arts-Thematik und überzeugender Mechanik war "Karate Champ". Specials und magische Attacken waren 1984 noch nicht erfunden, eine individuelle Persönlichkeit den Kampfsporthelden nicht gegönnt. Mit einem runden Dutzend Schlägen, Tritten und Sprüngen (schon damals über knifflige Button/Joystick-Manöver aktiviert) jagt Ihr die Gegner in zwei Gewinnrunden vom Platz.
Nach dem auch heute noch spaßigen Spielautomaten erschien lediglich für das NES eine gelungene Modul-Umsetzung.

KONSOLE NES **JAHR** 1988 **WERTUNG** * * *
BEMERKUNG *Nur als NTSC-Fassung in Japan und den USA erhältlich. Hersteller: Nintendo*

Interaktiver Eastern:

Das goldene 8-Bit-Zeitalter

Mit zwei Spielen aus dem Martial-Arts-Heimatland Japan begann das Prügel-Genre ab 1984 zu boomen. Data Easts "Karate Champ" (1984) gilt als Urvater der Duell-Spiele à la "Street Fighter" und war der erste Titel, bei dem man mit Knopf/Joystick-Kombinationen dem Gegner vielfältige Attacken, Kicks und Roundhouse-Wirbel um die Ohren schlug. Knapp ein Jahr später brachte Irem ("R-Type") sein "Kung Fu Master" in die Spielhallen. Im Gegensatz zum "Karate Champ" war der Held nur zu wenigen Manövern fähig, durfte dafür aber einen mehrstöckigen Tempel im Dauerlauf erkunden – die erste scrollende Prügelei und Vorläufer zu "Double Dragon" und "Final Fight".



Schnelle Scroll-Action statt taktisch ausgefeilter Nahkampf-Manöver: Irems "Kung Fu Master" (Bild: Atari VCS)

Während das sportliche "Karate Champ" nicht umgesetzt wurde, erschien "Kung Fu Master" für Atari VCS, 7800 und als "Spartan X" auch für das NES und (Jahre später) den Millionenseller Game Boy. Eine 1:1-Umsetzung ist in Japan für den Saturn und zwar auf der "Irem Arcade"-Collection seit einem Jahr ausgeliefert. Im Hinblick auf die Beat'em-Up-Entwicklung war "Karate Champ" aber der bedeutendere Titel und Inspiration für zahlreiche unvergeßliche Klassiker der 80er Jahre. Unübertroffen blieb "Way of the Exploding Fist", das mit tadelloser Grafik und Steuerung harmlose 8-Bit-Fans zu Prügel-Freaks machte. Auch das "Karate Champ"-Zwischenspiel (Kampf gegen einen Stier) war in dieser englischen Entwicklung enthalten. "International Karate" folgte 1986, das schnellste und witzigste Duell-Prügelspiel des goldenen 8-Bit-Zeitalters. Nach Atari- und C-64-Debüt wurde es von den Kultprogrammierern Sensible für den Spectrum umgesetzt. Auch die Bitmap Brothers ("Speedball") debütierten – damals noch unter anderem Namen – mit einem



Rettet Euer Mädel! Der "Double Dragon"-Zyklus (Bild: NES) verband Kampfsport-Manöver mit Jump'n'Run-Elementen.



"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

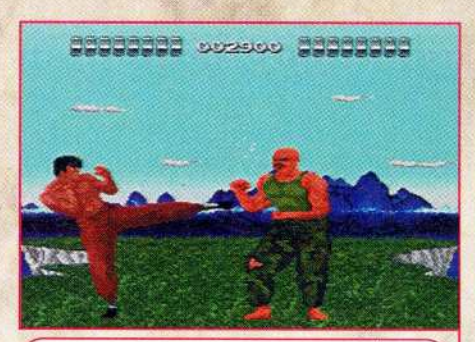
Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 | 1966 | 1967 | 1968 | 1969 | 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979



Zwischen 8-Bit-Action und 16-Bit-Ära: Die Riesen-Sprites waren das einzig Herausragende an "The Kung-Fu" (PC-Engine).

Beat'em-Up-Frühwerk: Ihr nahezu unbekanntes "Amiga Karate" läutete das 16-Bit-Zeitalter für Prügelspieler ein.

Triumph der Straßenkämpfer:
Die 16-Bit-Ära

Mit der 16-Bit-Ära ging die Prügel-initiative von den Heimcomputern wieder zurück zur Konsole. Automaten aus den USA und Japan reformierten das Genre, die Konsolen von NEC, Sega und Nintendo präsentierten sich als optimale Umsetzungs-Plattformen. Noch vor dem wegweisenden "Street Fighter 2" von Capcom erschien das erste Beat'em-Up mit digitalisierten Kämpfern. Ataris "Pit Fighter" war ein brutales Gebolze mit halbnackten Totschlägern, das die Splatter-Auswüchse einer in Deutschland verbotenen Prügelspielserie bereits erahnen ließ. Im Gegensatz zur berüchtigten Williams-Schlägerei wurde "Pit Fighter" nur mit geringem Erfolg für Spielkonsolen umgesetzt: In der Wende vom 8-Bit- zum 16-Bit-Zeitalter gingen die jämmerlichen Heimfassungen für das Sega Master System und das Super Nintendo völlig unter.



Leider nicht in Deutschland erschienen: Humans Super-NES-"Taekwondo" simuliert Kampfsport komplex und ernsthaft.



Die Auswüchse der Digi- und Splatter-Welle 1992/93: Die japanischen "Blood Warriors" waten im Blut.

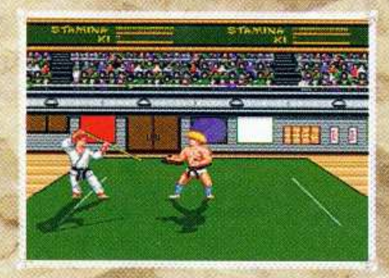
Nicht Digi-Helden, sondern handgezeichnete Helden sorgten für das grandiose Beat'em-Up-Revival der 90er-Jahre. Während Capcom mit seiner "Street Fighter"-Riege die sympathischsten und talentiertesten Kampfsporthelden von eine Neuauflage zur nächsten hetzte, kopierte der Automatenmulti SNK die Spielmechanik für seine eigenen Titel: "Fatal Fury", "Art of Fighting" und "Samurai Shodown" überschlugen sich mit bizarren Specials und ausgefallenen Charakteren. Wer verschiedene SNK-Helden zusammen erleben möchte, spielt "King of Fighters", SNKs jährliches VIP-Treffen, das grafisch abgespeckt auch auf der Playstation und dem Saturn für Furore sorgt.
Die SNK-Titel und die Fantasy-Beat'em-Ups von Capcom (z.B. "Darkstalkers") sind die letzten Höhepunkte der aussterbenden Gattung: Seit 1995 regieren Polygone die Kampfsportarena. *wi*



Keiner rückte "SF 2" dichter auf die Pelle als die Special-Sportler von SNK. Im Bild: Handkanten-Treffen "King of Fighters" mit Stars aus "Fatal Fury", "Ikari" & Co.

IN MEMORIAM | 1986-1990

Budokan (Electronic Arts)



Ein seriöses Kampfsportspiel, veröffentlicht zwischen der ersten Prügelwelle ("Way of the Exploding Fist", "IK+") und der "Street Fighter"-Ära. Mit Ray Tobey ("Skyfox"), dem "Summer Games"-Grafiker Michael Kosaka und dem Meister-Musiker Rob Hubbard werkelten einige der erfahrensten US-Designer an den Computer-Urversionen für PC und Amiga.
Erst kickt Ihr Euch im Urwald-Dojo gegen Lehrmeister und Mitschüler die Fäuste warm, später braust Ihr im Shinkansen 'gen Tokyo, um dort gegen internationale Schläger zu bestehen. Hier ändert sich der Zen-buddhistische Grundton: Die Gegner bedrohen Euch mit Nunchakos, Klingen und Zauberei. Ihr wehrt Euch mit KI-Konzentration, die Ihr durch besonnenes Spiel sammelt. Geübten Spielern gelingen geniale Schlagkombos mit leerer Hand, Bo-Stock oder Nunchako.

KONSOLE	Mega Drive	JAHR	1991	WERTUNG	✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Eines der ersten Sega-Module von Electronic Arts, auch in Deutschland veröffentlicht.				

IN MEMORIAM | 1991-1995

Street Fighter 2 (Capcom)



Der Urvater des modernen 2D-Beat'em-Ups und Vorbild für fast alle Prügelspiele von SNK. Mit Ken, Ryu und der grazilen Chun-Li, dem zotteligen Blanka, dem mächtigen Zangief und sieben anderen internationalen Schlägern besaß Capcom ein unwiderstehliches Heldensortiment. Neben den charismatischen Charakteren überzeugte die grandiose Spielbarkeit: Aus komplexen Button-Stick-Manövern zauberten Könner brachiale Special-Attacken und akrobatische Stunts wie es sie nie zuvor in einem Videospiel zu sehen gab. Die ungezählten Varianten und Fortsetzungen unterschieden sich nur marginal vom Ur-"Street Fighter 2", brachten mehr Geschwindigkeit ("Street Fighter 2 Turbo"), kosmetische Veränderungen und schließlich vier neue Figuren. Alle Konsolen-Umsetzungen sind empfehlenswert – für unterwegs gibt's sogar ein Schwarz/Weiß-"Street Fighter 2" für den Game Boy.

KONSOLE	Super Nintendo	JAHR	1992	WERTUNG	✶ ✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Das Original, dezent langsamer als spätere Folgen der "Street Fighter 2" Saga.				
KONSOLE	Mega Drive	JAHR	1993	WERTUNG	✶ ✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Statt des Originals gab's für das Mega Drive gleich eine Umsetzung der "Champion Edition".				

Beat'em-Up-Wanderungen über mehrere Bildschirme stellten lange Zeit eine Alternative für den Martial-Arts-Fan dar: Nach Irems "Kung Fu Master" (ganz oben) und dem ungewöhnlichen Prügel-Jump'n'Run "Bruce Lee" tobte u.a. "Renegade" (Bild unten: C 64) durchs Wohnzimmer. Capcoms "Final Fight" (oben: Super-Nintendo-Version "Final Fight Guy") war einer der letzten erfolgreichen Titel der aussterbenden Gattung.







1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995

1983: Das NES erscheint in Japan, der C 64-Heimcomputer im Rest der Welt



1985: Heimcomputer-Besteller: "Way of the Exploding Fist" (Bild: C 64), das erste Karate-Spiel für Zuhause.

1986: Kult in Europa: Archer McLeans "International Karate" erscheint



1987: Ken und Ryu werden geboren: Capcom veröffentlicht "Street Fighter" (Bild: PC-Engine)



1989: Das Mega Drive erscheint in Japan



Atari Games veröffentlicht "Pit Fighter", das erste Spiel mit digitalisierten Sprites



1990: Das Super Nintendo erscheint in Japan



1993: Blaue Augen in 3D: Mit "Virtua Fighter" präsentiert Sega (Bild: Saturn-Version) die erste Polygon-Klopperei

Die Heimumsetzungen eines Digi-Prüglers von Williams werden in Deutschland beschlagnahmt.

1994: Die Sony Playstation erscheint in Japan



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



„Platin-Preis"

Sony verteidigt den Next-Generation-Thron mit allen Mitteln: Während sich die Kunden über die kostspieligen N64-Module die Haare raufen, nimmt sich Sony ein Beispiel am PC-Markt und beglückt Eure gebeutelte Zocker-Börse mit der günstigen Platinum-Reihe. Nach unserer Meinung sollten sich die anderen Anbieter ein Beispiel an der Budget-Reihe nehmen. Was haltet Ihr von billigen Klassikern – Ladenhüter oder Kundenservice? Bitte schickt Eure Kommentare an:

Cybermedia Verlag
MAN!AC-Mail • Wallbergstr. 10
86415 Mering

Nintendo-Fronten

Zitat: "...Ab 1. März '97 treffen die Nintendo-Konsolen samt Software beim Nintendo-Händler ein." Naja, bei mir war es dann erst Ende März soweit – obwohl ich schon Anfang Januar vorbestellt hatte.
Zu Hause angekommen, wurde der erste Enthusiasmus durch die schlampige PAL-Anpassung von "Mario 64" gebremst – aber ähnliches war man ja schon von Super-NES-Spielen gewohnt. Das stark entschärfte PAL-"Turok" gefiel mir schon wesentlich besser, allerdings fehlte eine Speichermöglichkeit: Laut N64-Karton kommen die "Original-Nintendo-Controller-Packages" erst gegen Sommer in den Handel. Umso größer war die Freude, als ich einen Tag später die "Memory Card Plus" von Datel entdeckte. Zwar prangte kein Nintendo-Qualitätssiegel auf der Packung, dafür war die Karte – zum gleichen Preis wie das Original – viermal so groß wie das angekündigte "Nintendo-Qualitätsprodukt". Allerdings versagte die Memory-Card beim ersten Probelauf kläglich und war außerdem nicht mehr aus dem Controller herauszubekommen. Panisch wählte ich die Konsumentenberatungs-Nummer: Die Dame am anderen Ende demonstrierte mehrfach die Leichtgängigkeit der Memory-Karten ("Hören Sie? Bei mir klickt's ganz deutlich!"), bis sich herausstellte, daß sie bereits ein Nintendo-Original in den Händen hielt. Als sie begriff, daß ich ein "minderwertiges Produkt" ohne Qualitätssiegel benutzte, war es aus mit Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit. Immerhin hatte ich am Vortag rund 600 Mark für Nintendo-Produkte ausgegeben – aber das störte sie herzlich wenig.
Gespannt auf den N64-Sonderteil, holte ich mir am nächsten Tag Euer Heft. Erstaunt über deutsche Versionen sicherer Index-Anwärter, entsetzt über horrende Preise sämtlicher Drittanbieter und enttäuscht über lange Wartezeiten kam der nächste Tiefschlag: Nintendos drastischer Importstop! Was soll das bitte? Ich persönlich würde mir weder Import-Konsolen noch -Spiele kaufen, die ohnehin in Deutschland erscheinen, aber nun bleiben einem auch Highlights wie "KI Gold" oder "Golden Eye" vorenthalten. Das Schärfste: Bei der Konsumentenberatung hielt man eine PAL-Umsetzung der Titel für unwahrscheinlich, riet mir sogar zum Kauf der Übersee-Versionen – und das trotz Importstop!
An den Entscheidungen der BPjS ist Nintendo zwar unschuldig, trotzdem wird die Bevormundung immer stärker. Außerdem zeichnet sich – wie beim Super-NES – eine Tendenz zu kindgerechter Nintendo-Software ab. Original-Ton Nintendo: "Wir wollen ein Gerät für die ganze Familie – die Oma soll an einem Spiel genauso viel Spaß haben können wie ihre Enkel." Kein Wunder, denn Nintendos unverschämte Preispolitik bringt deutsche Senioren um ihre wohlverdiente Rente – schließlich kann kaum ein Enkel 170 Mark für ein "Turok"-Modul hinblättern. Nintendos Slogan "Have More Fun" scheint veraltet, "Have More Money" trifft den Nagel eher auf den Kopf.

Lars Keller, Hannover

1. Die neue Qualitäts-Dimension: Viele werden es nur unterbewußt wahrnehmen. Nintendo hat Verbesserungen bei allen Produktkomponenten erzielt: Die Verpackungen und Anleitungen sind hochauflösend gedruckt, die N64-Platine ist ein Muster an Präzision – kalte Lötstellen sucht man vergebens. Punkte unter den Joyports zeigen die Spielernummer (eins bis vier), die Anschlüsse selber sind der Ergonomie des Daumens angepaßt.
2. Die neue Software-Dimension: Die Spiele vermitteln eine ungeheure Plastizität – besonders deutlich zu erkennen bei nahen Kameraeinstellungen. Wann ein Gewöhnungseffekt an diese hoch-suggestiven 3D-Umgebungen eintritt, bleibt abzuwarten.

Florian Brich, Bensheim

Die beiden Briefe stehen stellvertretend für die Meinungsfronten zum Thema N64: Die meisten Rügen erntete Nintendos Preispolitik. Viele N64-Käufer haben noch 400 Mark in ihre neue Hardware investiert und ärgern sich zurecht über die plötzliche Preissenkung. Auch die Meinungen über das Speichermedium gehen auseinander: Viele Fans fühlen sich in selige 16-Bit-Zeiten zurückversetzt und freuen sich über die Ladezeiten-Verkürzung, die CD-Verteidiger beschweren sich verstärkt über Präsentations-Schwächen wie magere Intros.
Die Software-Resonanz fiel durchgehend positiv aus: Auch wenn das Angebot schmal ist – mit der Produktqualität sind die meisten MAN!AC-Leser zufrieden.

Spiel vermißt

Ich interessiere mich sehr für den Eishockey-Sport und wollte "NHL Powerplay Hockey" für die Playstation kaufen. Jetzt habe ich erfahren, daß der Titel nicht mehr erscheint. Aber da Ihr das Spiel mit 87% Spielspaß getestet habt, muß es doch existieren. Beim Händler hat man mir gesagt, daß für den Herbst eine neue Version geplant ist. Stimmt das?
Außerdem: Welche Eishockey-Simulation könnt Ihr mir außer "NHL '97" und "NHL Face Off" empfehlen und welche Genre-Vertreter erscheinen demnächst?

Martin Zieke, Fuldabrück

Leider gab es bei Virgin interne Probleme mit "NHL Powerplay Hockey". Zunächst sollte der Titel Ende '96 (passend zu unserem Test) erscheinen, dann verschob sich der Termin, bis man schließlich die Veröffentlichung ganz absagte. Nun ist im Gespräch, daß man im Herbst '97 gleich das 98er-Update auf den Markt bringt. Hoffentlich klappt's! Als Alternative zu den Polygon-Hockeys empfehlen wir "NHL Face-Off" von Sony mit Bitmap-Spielern.

Konsolenkrieg

Klar hat Sony die besten Chancen, Marktführer zu bleiben – da wird auch Nintendo nicht viel dran ändern. Leider wird Sega außer in Japan kaum noch eine Rolle spielen – es sei denn, die "Virtua Fighter 3"-Erweiterung zieht. Ich habe mein PAL-N64 am letzten Februar-Tag bei Woolworth gekauft – und das ohne Vorbestellung! Doch kaum angeschlossen (mit zitternden Händen), war's vorbei mit der Freude: Übelste Bildqualität, schlechte PAL-Anpassung mit fetten Balken. Ich frage mich, wozu das Gerät überhaupt "Anti-Aliasing" hat: Das mitgelieferte AV-Kabel läßt doch sowieso keine scharfen Texturen erkennen. "Macht ja nix", dachte ich mir noch. "Irgendwo bekomme ich schon ein RGB-Kabel her....". Den Rest könnt Ihr Euch wohl denken. Aber im Ernst: Warum sollte sich Nintendo auch die Mühe machen, gute PAL-Anpassungen herzustellen und einen RGB-Ausgang zu integrieren? Glaubt wirklich jemand, der Umsatz würde sich durch derartigen Luxus steigern?

Sebastian Hohdorf, Hannover

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

JETZT MIT KOSTENLOSER ABO-PRÄMIE!

Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht! Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MAN!AC-JAHRESABO

12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.

+

COMMAND& CONQUER DEMO-CD

Mit im Abo-Preis: Spielbares "Command & Conquer"-Demo für die Playstation.



+

SEGA FLASH 4

Außerdem: Segas neuste Demo-Disc für den Saturn mit Demos zu "Sonic 3D", "Virtual On", "Manx TT", "Mass Destruction" u.a.



= 59,90 Mark

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

+ PRÄMIE

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versand in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94
☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 6/94 ☐ 7/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94
☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95
☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96
☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ 12/96 ☐ 1/97 ☐ 2/97 ☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

Diese Prämienaktion ist zeitlich begrenzt bis zum 9.7.97





Nintendo-Fans und 64-Bit-Enthusiasten erobern die Kleinanzeigen: Wer sich auf billigem Weg ein Import-N64 besorgen will, sollte auf jeden Fall nach dem RGB-Umbau fragen. Wer nicht aufpaßt, erwischt ein NTSC-Gerät mit Antennenanschluß und einem billigen PAL-Wandler! Nintendo-Sammler werden sich sofort auf den Virtual Boy stürzen, der inzwischen in Japan nur noch 80 Mark kostet. Zum Schluß sei allen 3DO-Freaks eingebläut: Trotz Protesten und Drohungen eisenharter Fans wandert das System mangels Beteiligung in die Exoten-Rubrik! Sorry, Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Ultima: The false Prophet, Frontmission, Breath of Fire1+2, Brainlord, Lufia1, FF3, Lord of Darkness und andere RPG's bzw. Adventurespiele. Zahle gut, bis zu 120 DM! Einfach anbieten! Tel. 030/9715681 (Andreas)

Kaufe (fast) alles (Neuheiten, Konsolen & komplette Sammlungen usw.) für Nintendo, Sega & Sony PSX! Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Hallo Leute, ich suche mal wieder **N64-, PSX- & SNES-Spiele!** Außerdem hätte ich gerne PSX-Pads, -Memory Cards und gerne auch noch ein N64. Bitte jetzt sofort zum Telefon greifen und wählen: Tel. 0641/84130 (Stefan)

SNES-Spiele: Tiny Toons & WW Sports mit oder ohne Verpackung. Zahle bis zu 50 DM! Tel. 09231/1615 (ab 20 Uhr, Jürgen)

Final Fantasy Legend1+2+3 für GB zu je 140 DM! Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

Kaufe/tausche **Spiele für N64, PSX & Saturn!** Auch Sammlungen mit Konsole, suche noch günstiges Neo Geo CD oder Turbo Duo mit Spielen! Tel. 04774/991104 (Rainer)

Aktuelle **N64-Games,** zahle für Pal-Versionen max. 50 DM, für NTSC-Versionen max. 80 DM. Suche außerdem eine N64-NTSC-Konsole für bis zu 280 DM, evtl. mit Zubehör. Suche MPEG-Karte für Saturn für 60 DM. See ya! Tel. 069/282156 (abends)

(Fast) alles (Neuheiten, Konsolen, komplette Sammlungen & Zubehör) für Nintendo64, SNES, GB, PSX usw. Suche auch PC-Games! Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Für SNES: **FIFA Soccer 95**, auch ohne Spielanleitung, dringend!!! Tel. 035206/23808

SEGA

INSIDER!!! Der ultimative 32 Bit-Club! Bei uns gibt es Poster, Spiele, Clubztg. etc. Kostenlose Broschüre gegen frankierten Rückumschlag! Only Saturn-User! INSIDER, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg.

Herzog2 für Mega Drive2, sowie Shooting Macross & Sonic Wings für Super Nintendo! Tel. 02162/34151

Für Saturn: Cyber Speedway, Exhumed, Darius Gaiden1+2, X2, Toshinden URA, Thunderforce GP2, Tunnel B1, Parodius f.w.m., X-Men, Need for Speed, Mystaria. Biete andere Saturn-Spiele zum Tausch. Ruft an: Tel. 0561/811602

MD-Spiele: Cpt. America, Maximum Carnage, G-Loc, Warsong, King of the Monsters1+2, ST DS9, Punisher, Starflight, Shadowrun, Vectorman. Biete u.a. IMG Tennis, Batman: Revenge of the Joker. Ruft an: Tel. 0561/811602 (Daniel)

Ballerspiele aller Art für Saturn und PSX, z.B. Gunbird, Strikers 1945, Raystorm usw. Auch Importversionen! Tel. 0731/76634

Saturn-Spiel (us-Version): **Shar Rock Mahjong-Summer Chance!** Tel. 089/656908

Sega Saturn (60 Hz RGB, bevorzugt jp-Version) mit 2 Pads, Umbau oder Adapter, 2-3 Spiele (dringend Iron Storm us, Sega Rally, Virtua Cop2 etc.) günstig zu kaufen gesucht oder Tausch gegen Neo Geo CD (60 Hz RGB) + Pad + Stick + 6 Topspiele (auch Verkauf!). Tel. 07131/484680 (ab 17 Uhr)

PLAYSTATION

Aktuelle **Spiele für PSX & Saturn.** Zahle für Pal-Versionen max. 35 DM, für NTSC-Versionen max. 45 DM. Suche z.B. Exhumed, Micro V3, Ray Tracers, Spider, Suikoden, Legacy of Kain. Für Saturn: Manx TT, Die Hard Arcade, Soviet Strike. Suche Saturn-MPEG-Karte für 60 DM! See ya! Tel. 069/282156 (abends)

Dringend Brutalities, Fatalities sowie Moves und sonstige Geheimnisse zu PS-Trilogy gesucht! Biete 20 DM!!! Tel. 0261/65623 (Manuel)

Tauschpartner für PS & N64-Games gesucht!!! Habe und suche neuere Games! Verkaufe oder tausche gegen PSX/N64-Spiele: Komplettsammlung von Zeitschriften! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Memory Card, Resident Evil, Disruptor, Fifa'97, F1, Time Commando, Porsche Challenge, Need for Speed2, Tenka, Monster Trucks, Lenkrad, Senna Karts, Andretti Racing. Zahle 40 DM! Tel. 03921/983627

Komplettlösung für Spot goes Hollywood! P. Gössling, Bredenstr.16, 32130 Enger.

Sony PS + Spiele! Suche auch Neuheiten, Konsolen + Spielesammlungen für SNES, GB, Saturn usw. Tel. 0641/970436 (Monika)

Biete für PS + Pad ein bekanntes SNES-Prügelspiel incl. Infrarot-Pad (verkaufe auch für 200 DM)! Tel. 08073/9773 (ab 14 Uhr, Dominik)

Tausche Soviet Strike gegen Syndicate Wars, Transport Tycoon oder X-Com Terror from the Deep. Tel. 06831/53417 (Sascha)

Soviet Strike 40 DM, Tomb Raider 40 DM, F1 40 DM, Tekken2 40 DM, Twisted Metal 40 DM, Destruction Derby2 40 DM, org. Sony Pad 15 DM! Tel. 0441/48301

Tausche PS-Spiele, habe Little Big Adventure, Legacy of Kain, X-Com2, C&C, Tomb Raider usw. Suche neuere PS-Spiele sowie Bomberman (MD)! Tel. 04202/1465 (15-20 Uhr, Erichsen)

PSX & PSX-Spiele (dt/jp/us egal), kaufe fast alles, auch N64! Verkaufe Mega CD + Wolfchild + Mansion of the HS 100 DM sowie div. NES-Spiele für 10 DM! Tel. 06041/251 (Mirko)

EXOTEN

PC-Engine-Gerät mit Spielen sowie Neo Geo-Module und Neo Geo CD-Gerät mit us/jp/Pal-Umbau! Daniel Dietrich, Industriestr.58, 40878 Ratingen.

CDs und Cards für PC-Engine! Tausche und verkaufe auch!!! Verkaufe & kaufe RPGs und Strategiespiele für Sony PSX (Import only!!!). Kaufe evtl. Sammlungen! Tel. 08561/2614 (Michael)

Tausche Sony PSX jp + Chip & Schalterumbau + Diskettenlaufwerk + 2 Pads + Verlängerung + 10 Topgames + 9 Demo CDs + Memory Card gegen Turbo Duo oder PC-Engine + CD-Rom mit Zubehör & Games! Suche auch Jaguar- & Lynx-Games sowie Turbo Express-Hardware! Tel. 07452/78633 (abends)

Tausche Saturn + 3 Pads (Analog- & Virtua-Stick) + ARP + 5 Games (Topzustand) gegen Turbo Duo oder PC-Engine + CD-Rom mit Zubehör & Games! Tausche auch 3DO-Goldstar Frontlader gegen T-Duo! Tel. 07452/78633 (abends)

PC-Engine-Spiele: Alien Crush, Ninja Warriors, Final Lap Twin, F1 Triple Battle, Power Drift, New Adventure Islands und andere. Nur in Hannover und Umgebung! Tel. 05136/4739

PC-Engine-Cards, tausche auch!!! Habe auch Spiele für SNES, NES, Mega Drive (CD)! Horst Schmidt, Robert-Koch-Str.23, 84533 Marktl/Inn. Tel. 08678/605

SONSTIGES

Saturn/PSX/NG-Spiele: Stahlfeder, Sonic Wings S., Prikura Daisakusen, Birkinger, Time Bokan, Hyper Duel & Twin Bee. Tel. 0711/526486

Kaufe/tausche laufend Konsolen und **Spiele für N64, SNES, Game Boy, PSX & Saturn!** Angebote an Dieter Tegler, Paul Hindemith-Str.10, 37574 Einbeck. Tel. 0172/5304082

Final Fantasy7 jp 100 DM, Bushido Blade 70 DM, Super Street Fighter2 Turbo 3DO 30 DM, Gex 3DO 30 DM, Fighters Megamix 60 DM, Samurai Shodown 3DO 30 DM... Kaufe Spiele für Saturn & PSX! Tel. 0251/212846 (Sho-Ryu-Ken!)

Überraschungseierfiguren, zahle gut!!! (Ver)kaufe & tausche Playstation-Spiele, habe z.B. Command & Conquer, Victory Boxing! Verkaufe auch Musik-CDs zu 25 DM pro Stück! Tel. 07581/5438

Ver)kaufe & tausche Spiele & Konsolen für alle möglichen Systeme! Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für PC-Engine, Atari2600, 7800 usw. Tel. 089/1403732

Multitap (PSX) + Importadapter für N64 (Pal) + Pads (n64)! Verkaufe Need for Speed (PSX) 50 DM, Turok engl. 120 DM, Playstation-Lackierung 50 DM. Frank Kurzmann, Memeler Weg 22, 25524 Itzehoe. Tel./Fax 04821/43273

Mitglieder für Videospiel-Tauschclub aus ganz Deutschland gesucht (kostenlos)! Sony PSX, SNES, MD, 3DO und N64-Spiele von Privat für Privat!!! Infos gegen 1 DM Rückporto bei: T. Stoll, Otto-Sahr-Allee 122, 10585 Berlin.

Kaufe **SNES- & PSX-Spiele**, zahle bis zu 40 DM, Game Boy-Spiele bis 15 DM! Suche auch Saturn- & NES-Spiele, sowie sämtliche Konsolen und Zubehör! Tel. 05543/592 (ab 18 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

SNES + 4 Pads + 5-Player-Adapter + 11 Games (z.B. Breath of Fire2, Eye of the Beholder, Dragonview usw.) für 600 DM (100% ok). Verkaufe auch Shadow of the Empire für N64 100 DM (Pal). Tel. 09621/762299

Super Mario64 dt 75 DM: Neuwertiger Zustand!!! Tel. 0721/41755 (ab 14 Uhr, Adrian)

N64 jp/us + Mario64 + Wave Race. Tel. 0241/537260

Nintendo64 us + Pad + Scart-Kabel + Controller Pak + Mario64 + Turok für 400 DM (+ Porto und NN). Alles ist komplett neuw. und orginalv. Tel. 004161/3212749 (Schweiz)

Tausche KI Gold us gegen Pilotwings64 us! Verkaufe Shinobi-Platine (kein Ton) für 50 CHF. Nur in CH! Lancellotti Pero, 8807 Freienbach SZ. Tel. 07941/77821 (ab 18 Uhr)

Nintendo64 jp + Pad + ZREP-Umbau + ZEZ Pal-Booster NTSC an Pal-TV + AV-Kabel + Scart-Stecker + Spannungswandler + Mario64 jp + Prügelspiel us, alles in sehr gutem Zustand! NP 1300 DM für 800 DM! Tel. 0721/861044 (ab 19 Uhr)

Nintendo64 (2 Wo. alt, dt, orginalverp., 100% ok da kaum benutzt) mit 5 1/2 monatiger Herstellergarantie für 380 DM! Tel. 0251/788630 (Die, Sa & So, Sebastian)

Final Fantasy6, Lagoon, Dragon Quest6, Equinox, Chronotrigger, Secret of Mana1/3, Fireemblem1/2, Frontmission, Zelda, Gaiya Gensoki, Paladins Quest, Ogre Battle, Pushover usw. Tel. 08678/605

SNES +2 Pads + Super Game Boy + 10 Spiele (z.B. DKC1-2, Secret of Evermore, NBA Jam TE) komplett für ca. 400 DM! Game Boy + 26 Spiele + Koffer ca. 300 DM. NES + 4 Pads + 7 Spiele komplett ca. 150 DM. Tel. 0234/311720 (Marcel)

SNES + 7 Spiele (z.B. DK Country, Mario Kart, Indy) + 2 Pads + ARP3 nur 200 DM incl. VK. 3D-Ballerspiel für SNES & Formel1 für PSX je 60 DM! Suche N64 dt & Star Wars! Tel. 03987/6383

Game Boy & SNES-Spiele ab 5 DM! Liste gegen 2 DM Rückporto bei: S. Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gartow.

Super Nintendo + 2 Pads + Maus + Super Game Boy + 8 Spiele (z.B. Donkey Kong Country, Starwing, Earthworm Jim, Zelda, Super Mario All Stars, Chuck Rock) alles komplett für 400 DM VB, NP ca. 1500 DM! Tel. 0711/538995

Super Nintendo + 2 Pads + Stick + Super Game Boy + 10 Spiele (z.B. WWF Raw, Yoshi's Island, Street Fighter2 ua.) für 700 DM! Tel. 0341/5212778

Turok 99 DM oder Tausch gegen Mario64 (unbedingt dt)! Tel. 06501/13215 (ab 14 Uhr, Robert)

Pocket GB + Super Mario3 + Zelda4 + Netzteil für 200 DM! Tel. 07144/91648

SNES (neu) + Mario World 100 DM, 12 SNES-Spiele für zus. 230 DM, auch einzeln! Atari Jaguar + Cybermorph 50 DM. Suche auch N64-Spiele! Malte Foucher, Am Drens2, 38547 Calberlah.

SNES-Spiele, z.B. Super Metroid und Secret of Mana! Tel. 02938/48143 (Benjamin)

Nintendo64-Spiele: Prügelspiel und Cruis'n USA für 250 DM (us-Versionen) oder Tausch gegen 2 andere Pal-Spiele, z.B. Turok, Fifa usw. Tel. 07361/42636 (Tobi)

SNES + 5-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Relpay2 + 17 SNES-Spiele (z.B. Super Swiv, Urban Strike, Axelay usw.) für 700 DM! Verkaufe auch einzeln! Wolfgang Staimer, Regina-Ullmann-Str.58, 81927 München.

SNES-Cheatsheft: Cheats, Codes usw. für über 100 Spiele in einem Heft für 10 DM! N64: Super Mario64 120 Sterne-Lösung 10 DM! Viele weitere lösungen für N64 bei: C. Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

SNES: Wing Commander us, Earthworm Jim Pal, Final Fight2 jp, Return of Jedi Pal je 30 DM! Achtung Sammler: Area88 jp, Final Fight Guy jp, Final Fantasy1 für Game Boy! Suche Trilogy für PS! Tel. 0641/81753

SNES-Spiele (SMW2, SO Mana 55 DM, SF Alpha2, Prügelspiel usw.). MD + Spiele (Landstalker, Soleil, Shining Force2 + 10 weitere). Suche für PSX Suikoden, biete dafür Actionspiel, evtl. Destruction Derby! Tel. 07222/31901

Verkaufe und tausche **N64- & PS-Spiele.** Habe Fifa64, Pilotwings64, MMV3, Wipeout2097, Soul Edge, Sim City2000 usw. Suche neue N64- & PS-Spiele (dt/jp/us). Verkaufe auch Zeitschriften! Tel. 02551/80842

SNES 50/60 Hz-Umbau + 2 Pads + 17 Spiele (Final Fantasy3, Chronotrigger, Final Fight3, Donkey Kong Country, Vampires Kiss usw.) für 500 DM! Robert Hapfelmeier, Berlinerstr.40, 80805 München.

SNES + 2 Pads + Board + Super Game Boy + us-jp-Adapter + Action Replay2 + 35 Pal-Games + 2 us-Games zusammen für 950 DM! Eventl. auch einzeln: Tel. 035208/2519 oder Tel. 035208/2174 (Florian)

Virtual Boy + Spiele + Zubehör, außerdem noch Atari Lynx und Jaguar Hard- & Software! Tel. 04131/406278

SNES + 17 Spiele (u.a. auch Klassiker wie ISS Deluxe & Donkey Kong Country2 + SP) + 2 Pads für 350 DM! Tel. 07443/7472 (Mo-Mi & Fr 13-18 Uhr, Boris)

SNES-Spiele: NBA96, SMW, Stuntrace, Firemen, Starwing, Pocky & Rocky, RRR us, Tiny Toon us, Secret of Mana us & MMX us mit Anleitung und Verpackung, nur per Nachnahme, auch komplett! Tel. 08171/51649

Verkaufe **Super Mario64 & Doom64** (beide us) oder Tausch gegen andere N64-Module! Tel. 06733/1692 (Alex)

N64-Spiele: Pilotwings64 70 DM, Shadows of the Empire 80 DM & SNES-Spiele 30-40 DM! Tel. 0511/457986 (Mo-Fr ab 15 Uhr, Renè)

N64: Mario64 80 DM, Pilotwings64 100 DM, Star Wars (SotE) 100 DM & Fifa64 110 DM! Verkaufe auch GB-Spiele! Tel. 02226/4896 (Michael)

Nintendo64-Module (jp/us/dt) originalverpackt und N64-Zubehör zu günstigen Preisen! Tel./Fax 030/3312204

The new Dimension of Fun: (Ver)kaufe & tausche alte wie neue **Spiele für das Nintendo64** (us/jp/dt)! Suche außerdem Zubehör (Memory-Vibrationspak ua.). Diese Anzeige gilt ständig!!! Tel. 05232/86159 (Thomas)

SNES + 4 Spiele (Donkey Kong Country, Aladdin, Super Metroid & Super Mario World) für 100 DM. Ruft an! Tel. 0221/5106097





Die "Dragon Quest"-Serie (Enix, 1986-95) genießt in Japan Kultstatus: Leider wurden die vier NES-Episoden und die zwei SNES-Abenteuer nur partiell ins Englische übersetzt. In den USA hört die Rollenspiel-Reihe übrigens auf den Titel "Dragon Warrior". Die ersten beiden NES-Abenteuer (oben "Dragon Quest 2") sind auch als Classic-Collection auf einem Super-Nintendo-Modul mit aufgepeppter Grafik erhältlich.

Pilotwings64 + Fifa64 für 150 DM! Tel. 0721/787412 (ab 20 Uhr)

SEGA

Tausche & verkaufe für Saturn: V. Racing, S.Rally, Slam Jam, T.Park, 2 Demo CDs! Suche SC2000, Shellshock usw. MD: J. Dredd 15 DM, Pitfall 25 DM, L. Crusader 70 DM, Rol. Thunder2 15 DM, Batman F. 35 DM, Mickey Mouse 30 DM, NFL 20 DM! MCD: Termin. 20 DM, Robo Aleste 10 DM! Tel. 069/543344

Saturn-Spiele: NHL Powerplay us, Exhumed, M. Destruction! Außerdem auch noch PS-Spiele! Suche dringend MF3/97 mit Poster! Suche auch Spiele für Sat & PS! Nur An- & Verkauf!!! Tel. 0551/68364 (ab 18 Uhr, Detlef)

Sega Mega Drive + 7 Spiele (Sonic1/2/3 & Knuckles, Batman, Fifa95 & Jurassic Park) + 2 Pads für 250 DM! Tel. 05129/1650

MD + MCD + 5 Module + 8 CDs; Virtua Fighter & Space Harrier für 32X: Geräte je 50 DM, Spiele je 25 DM. Tausche MD + MCD + ?? Spiele gegen Euer Multimega ohne Spiel! Suche CDX!!! Tel. 03681/762584 (Timo)

Nights + Pad 80 DM, Street Racer 60 DM, Command & Conquer 60 DM, Tomb Raider 50 DM, Rayman 30 DM, Bug 30 DM, Ghen War us 40 DM, Battle Monsters jp 30 DM, Tunnel B1 60 DM! Tel. 033393/65200

Sega Mega Drive 50/60 Hz Multiversion + 32X + 6 Module + 9 CDs für 400 DM! Auch einzeln! Suche Playstation-Rollenspiele (dt/us)! Tel. 069/892233 (ab 18 Uhr)

Sega Saturn + 2 Pads + Arcade Racer + Sega Rally + Daytona USA CCE + Tomb Raider für ca. 400 DM!!! Tel. 05673/1685

Mega Drive + 5 Spiele, auch einzeln!!! Spiele für Playstation & Super Nintendo, evtl. auch Tausch möglich. Verkaufe außerdem Komplettlösungen, sowie Tips und Tricks für alle gängigen Konsolen! Alle Anfragen sind selbstverständlich erwünscht! Tel. 05624/2573 (ab 17 Uhr)

Sega Saturn + 2 Pads + 2 Demos + Adapter + 5 Spiele (PD1 jp, Godzilla jp, Solar Eclipse us, Shinobi X, SWW Soccer97) + 3/4 Jahr Garantie + 50 Gameshefte für nur 450 DM! Tel. 09231/1615 (ab 20 Uhr, Jürgen)

Neuheiten und Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Verk. Sony, Nintendo & Sega-Spiele! Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm. Anrufen!!! Tel. 0251/212846

Saturn: **Cheats, Codes, Tips, Tricks usw.** zu über 75 Saturn-Spielen in einem Heft für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Saturn + 6 Spiele für 470 DM! S. Shodown3 60 DM, X-Mas Nights 20 DM uva. Verkaufe auch Sony, Nintendo & Sega-Spiele! Suche Saturn + Playstation-Spiele (auch mit Konsole)! US-Gamefan 8 DM! Tel. 0251/212846 (Ya-Ta!)

Saturn + 20 Topspiele (z.B. Nights + Pad, Daytona CCE, P.Dragoon1+2, Alien Trilogy, S. Strike usw.) für 1200 DM VB oder Gebot! Suche günstig Game Boy Pocket und Multi Mega sowie Nomad! Tel. 05563/469 (ab 17 Uhr, Arni)

Mega Drive2 + 4-Spieleradapter + 2 Pads + 15 Spiele (NHL95, Super Hydlide, NBA Jam, Sonic1+3, Mutant Football League) für lächerliche 200 DM oder Tausch gegen 2 PSX-Games! Tel. 06631/72432 (ab 20 Uhr, Daniel)

Sega Game Gear + 4 Spiele 150 DM, **Amiga 1200** Magic 400 DM, Amiga Floppy 40 DM, Freezermodul für Amiga500 80 DM! Hattrick (Fußballmanager) für Amiga 40 DM! Sampler & Software f. Amiga 50 DM! Tel. 0551/78336

Sega Mega Drive (8 Monate alt, kaum gebraucht) + 2 Pads + 20 Spiele!!! (z.B. NBA96, Fifa96, Alien3 u.a. Topspiele) für 449 DM! Alles in perfektem Zustand! Tel. 02236/1226 (11-10 Uhr)

Verkaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, z.B. Lomax, Destruction Derby2, Tilt, Gun Griffon, Command & Conquer, Casper & vieles mehr! Tel. 03464/518877

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



SEGA

Multimega + 6 Pads + 32X + Game Gear + 15 MD-Spiele + 6 MCD-Spiele + 7 GG-Spiele + 32X-Spiel + Batteriepack + TV-Tuner + Mster G. Converter für GG + Action Replay für MD zusammen für 990 DM, auch einzeln!!! Diese Nummer gilt auch für später (alles Pal):
Tel. 07623/1715 (ab 17 Uhr, Roy)

Saturn + 50/60 Hz-Umbau für dt/jp/us + 2 Pads + Vampire Hunter, 2 Monate alt in org. Verpackung für 350 DM! Tel. 089/3138334

Saturn (Pal) + Multiumbau + Board + 6-Spieleradapter + 14 Spiele (meist jp + Chr. Nights) VB 850 DM! Suche Neo geo CD bis 150 DM, pro Spiel 15 DM und jp N64 bis 350 DM, pro Spiel bis 60 DM! Verkaufe PS-Spiele!
Tel. 02151/318376 (bis 17 Uhr)

Verkaufe & tausche: Athlete Kings dt 60 DM, Bug us 40 DM, Vampire Hunter jp 30 DM, Sim City2000 dt 50 DM, Daytona USA jp 30 DM, X-Men jp 40 DM, Worldwide Soccer97 dt 50 DM! Alles nur per NN!
Tel. 02246/5735 (16-19 Uhr)

Sega Mega Drive + 13 Spiele + 2 Infrarotpads für 300 DM VB!
Tel. 0201/778832

Saturn + 4 Spiele + 2 Pads (orginal-verpackt) für 500 DM! Tausche auch gegen Playstation!
Tel. 07151/606501

VF2 und C&C für je 55 DM! Bug und Darius2 je 40 DM, VF Remix + CG + 2 Demo Cds 25 DM, alles zusammen 180 DM oder Tausch gegen Athlete Kings, Daytona USA CCE, WWS97, Bomberman und Tomb Raider! Tel. 07141/220664

140 MD-Spiele, 40 MCD-Spiele, 10 32X-Spiele, 15 3DO-Spiele, 10 Jaguar-Spiele, 15 Saturn-Spiele! 3DO-FZ1, Flightstick, IR-Pads, Zubehör! Suche Saturn, PSX, Nomad, Multimega, Game Gear + TV-Tuner, Wondermega, MD1 & MCD1!!! NN-Sendung kein Problem!!!
Tel./Fax 02421/971596

PLAYSTATION

Verkaufe & tausche PS-Spiele! Habe ca. 40 Pal- & 40 us+jp-Spiele ab 40 DM abzugeben! Kaufe und tausche auch ganze Spielesammlungen von Sony, Nintendo & Sega! Auch 16 Bit + Konsolen , alles anbieten!
Tel. 06253/21626

Importe für PSX, alles us/jp z.B. Rally Cross, Soul Edge, Rage Racer, Raystorm, NHL97, Tomb Raider uva. ab 50 DM! Multinormumbau PSX 70 DM! Habe auch N64-Games, einfach anrufen und nachfragen!!! 100% zuverlässig!!!
Tel. 0172/7427180

Street Fighter Alpha us 50 DM, Andretti Racing Pal 60 DM, Ridge Racer dt 50 DM, Rayman dt 30 DM, Extreme Games dt 40 DM, Road Rash dt 40 DM, Mickey Mouse dt 20 DM! Suche Tomb Raider dt!!!
Tel. 0731/264481 (ab 14 Uhr)

ASCII-Stick 50 DM, Namco Vol.1 jp, Shellshock, Thunderstrike2, Shockwave Ass. & 3D-Shooter alle us zusammen 150 DM! Für Saturn: Sega Rally + Lenkrad 90 DM!
Tel. 0511/624773

PSX-Spiele: RRR, Alien Trilogy, Tekken, Discworld, Air Combat, Resident Evil Pal je 20-30 DM!
Tel. 05648/1278 (Fax 1229, ab 18 Uhr, Florian)

Toshinden3 60 DM, Heavens Gate 50 DM! Tel. 0761/891038

Striker96, Discworld + Lösung je 30 DM. RR, RRR, Pro Pinball, Adidas Po. Soccer je 40 DM. Earthworm Jim2, Rayman je 50 DM. Resident Evil 60 DM! Wipeout2097, Spot gtH us je 70 DM. Suikoden us 80 DM!
Tel. 07324/2276 (ab 17 Uhr, Uwe)

Destruction Derby 40 DM, Tekken 40 DM, beide zusammen 70 DM! Bin auch bereit zu tauschen, z.B. Trilogy, Alien Trilogy, nur dt Versionen! Tel. 039294/20048
(ab 16 Uhr, Sa-So ab 11 Uhr)

Tausche & verkaufe **Multi-PSX + 8 Topspiele** + 2 MC's + 2 Pads + Lenkrad + Negcon + RGB-Kabel + 7 Demo CDs + 90 Videomags NP ca. 2700 DM gegen Nintendo64 us/jp + Spiele!!! Tel. 07472/26859 (Bastien)

(Ver)kaufe & tausche alle möglichen **Spiele für Playstation!** Ruft doch an: Tel. 04651/890593 (Jan)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & Saturn-CDs!** Habe NHL97, S-Strike, Contra, Sampras, Castlevania, Porsche, Legacy of Kain, Rally Cross, A-Trilogy, Andretti Racing uvm. Suche Action-Trilogie, Monster Truck, Speedster usw. Ruft an:
Tel. 06271/5873

Final Fantasy7 jp, absolut neuwertig für 100 DM (3 CDs)!
Tel. 089/6372207 (Tobi)

Track & Field, Wipeout2097, Fifa97, Tomb Raider, Need for Speed, Beat'em Up für je 40-60 DM! Suche D, Tekken1&2. Tel. 08583/1441 oder Tel. 08581/8864

Wer von Euch ist an **PSX-, N64- & SNES-Spielen** interressiert? Verkaufe z. Zt. ca. 30 Spiele! Angebot ändert sich ständig!!!
Tel. 0641/84130 (14-22 Uhr, Stephan)

PSX-Spiele: Jumping Flash2 50 DM, Wipeout 25 DM, Ridge Racer 30 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, Davis Cup Complete Tennis 50 DM! Tel. 02635/4304 (Olaf oder Nicole)

Sim City2000 60 DM, Ridge Racer Revolution 50 DM, Memory Card 120 Blocks 60 DM! Alles Pal & 100% ok!
Tel. 07181/62199 (ab 16 Uhr, Lutz)

Playstation + Pad (6 Mon. alt) + 4 Spiele 450 DM! Tel. 07195/65462

Playstation + Memory Card + 2 Pads + Tekken2! Tel. 02502/6530

Action Replay Codes zu über 170 Playstationspielen in einem Heft für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Wer unterwegs nicht auf seine geliebten Mega-Drive-Spiele verzichten will, legt sich das Sega Nomad (rechts) mit Farb-LCD-Bildschirm zu. Das Handheld erschien hierzulande leider nicht. Importeure führten kaum Geräte ein. Das ebenfalls gesuchte "Wondermega" gibt's in Japan und den USA ("X'Eye"): Als lizensierte Mega-Drive/Mega-CD-Kombi von JVC ist die seltene Konsole nur für Sammler interressant.

Cheats, Codes, Tips, Tricks usw. zu über 135 Playstation-Spielen in einem Heft für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Lösungen: Command & Conquer, Tomb Raider, Suikoden, Myst, Baphomets Fluch, Discworld, Resident Evil! Moves: Tekken2, WWF, alle deutsch je 10 DM!!! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

PSX-Games (Pal): Tomb Raider, Command & Conquer, Resident Evil, Sim City jeweils 60 DM! Lifeforce Tenka 70 DM! Demo CDs 15 DM! Preise incl. Porto & Verpackung!
Tel. 0234/462022
(ab 16 Uhr, Thorsten)

Hexen incl. Anleitung 70 DM oder tausche gegen Action-Trilogy! Würde außerdem A. Power Soccer gegen Multitap tauschen (alles Pal)! Tel. 089/78586928 (ab 18 Uhr, Dominique)

Command & Conquer aus Gewinn, niegelnagelneu VB 80 DM! Destruction Derby2 (1 Mon. alt) VB 70 DM! Tel. 06053/3614 (Sebastian)

PSX jp + Multinorm + RGB-Umbau + 2 Memory Cards + 2 Pads + 18 Topspiele (z.B. NHL97, Fifa97, Pete Sampras, B. Road, Formel1, Madden97, T. NBA, RRR, PGA97...) für 1399 DM (NP ca. 3200 DM)!
Tel. 0531/353204 (ab 16 Uhr, nur Selbstabholer)

Soul Blade us 60 DM, Bloodomen, NBA in the Zone2, Soviet Strike, Wipeout2, Return Fire, 3D-Spiel je 50 DM! Resident Evil us, Burning Road, Iron and Blood je 45 DM! Krazy Ivan, Space Hulk 60 DM! Alle CDs einwandfrei! Tel. 02225/12365 (ab 17 Uhr, Phillip)

Playstation + 3 Spiele (Resident Evil, C&C, Tomb Raider) + 2 Pads + Linkkabel + Scartkabel für 300 DM VHB! Tel. 08333/8291 (Walter)

EXOTEN

Verkaufe & tausche **Neo Geo-Module**, habe ca. 30 Spiele! Suche Ninja Commando, King of Fighters'95/96 usw. Verkaufe Sega Saturn + S. Gun + Ballerspiel1/2 + ShinobiX + Sega Rally + Worms + Thunderhawk2 + Digital Pinball + 2 Pads + RGB-Kabel! Alles 1a-Zustand, Preis VB!
Tel. 08341/41991 (oder 2564)

Phillips **CDI-Gerät** + Pad + 26 CDs (Filme, z.B. Forrest Gump, Die nackte Kanone 33 1/3, Die Maske. Spiele, z.B. Ballerspiel, Link, Chaos Control usw.) für 600 DM!
Tel. 02861/1544

3DO FZ10 + 2 Pads + 2 Infrarotpads + Video-CD-Adapter + 5 Spiele + 1 Video-CD für 250 DM!
Wolfram Wotruba, Holderstr.12, 74831 Gundelsheim.

MAK + Platinen ab 20 DM! 3DO + 5 Spiele 200 DM! Jaguar 50 DM! Neo Geo + Umbau 50/60 Hz + Blut 250 DM! Suche defekte Konsolen aller Systeme & Nomad!!!
Tel. 08232/6575

3DO FZ10 + 2 Spiele + AV & Scart-Kabel für 150 DM!
Tel. 02431/77429 (Eugen)

OLDIES

Achtung!!! **MB-Vectrex** + 42 eingebaute Spiele & Demos (ua. Pole Position, Fortress of Narzod, Vector Vader (1996), Dark Tower (Rollen- & Adventurespiel der "ersten Stunde"!))! Nur bei mir!!!
Tel. 06431/3553

Tausche & verkaufe Atari 2600/5200 /7800/XE, Colecovision, Intellivision, Vectrex: Hard- & Software (wie z.B. Intellivision Voice, Coleco Roller-Controller, ca. 400 eingeschweißte Games), sowie Game & Watch!!!
Tel. 02161/12891 (Thomas)

Sammlungsauflösung!!! Verkaufe 68 Coleco-Module (viele komplett: Ant. Adventure, Buck Rog., Choplifter, Tutank. uva.) + andere Raritäten (VCS: Krull, Time Pilot, SW Arcade, Aldynes SG) + alte Telematch/US-Mags!!! Preis VB!
Tel. 05451/962084

Mattel-Intellivision + Games (Lock'n'Chase, Tron Maze a Tron, Basketball, Roulette, Checkers, Vectron, Triple-Action, Armor Battle, Sea Battle, Night Stalker, Utopia usw.) z.T. orginalverschweißt, auch einzeln abzugeben! Tel. 06431/3553

SONSTIGES

Automatenplatinen: Super Street Fighter2 Turbo 800 DM, Twin Eagle2 400 DM, Sammlerstück: Xexex (Konami Weltraumballerei) 800 DM! Alles Originale!!! Tel. 08233/740112

Neuheiten und Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Verkaufe Sony, Nintendo & Sega-Spiele! Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm. Einfach anrufen!!! Tel. 0251/212846

Aus Sammlerhand: Saturn, Playstation, Neo Geo-Module, PC-Engine, MD, SNES, Laserdiscs & japanische Videospiel-Musik-CDs! Liste anfordern unter
Tel. 08233/740112

Games für PSX, N64 & Saturn! Pal + Importe, große Auswahl, es lohnt sich anzurufen!
Tel. 07622/61975 (Matthias)

Über **100 Lösungen, Tips usw.** für Playstation, Saturn, N64, SNES, Mega Drive und PC! Movelisten, Hints usw. Gratisliste: Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.
Tel. 04131/732444

Sega Saturn + 8 Games multinorm (Daytona CCE, Sega Rally, Fighting Vipers). Verkaufe Saturn und PSX-NTSC-Games, N64 mit Aufsatz, Heftsammlungen (große Auswahl), Röhrenprojektor (Topgerät!).
Tel. 07263/2489 (So long)

Verkaufe & tausche Wild Arms (RPG), Arc the Lad, Crime Crackers und diverse Mangas + Animegames! Suche N64, Japan-MCDs, Lunar2, Importgames! Verkaufe Saba Videoplay! Tel. 030/6735795



LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel" • Wallbergstr. 10
86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com

PORSCHE CHALLENGE

PS

Unser treuer Leser Andreas Olivier aus Weissach hat sich die Mühe gemacht, alle möglichen Cheatkombinationen zum Sony-Hit an uns zu senden. Die nebenan gedruckten Cheats müßt Ihr allesamt im Hauptmenü eingeben. Neben diesen nützlichen Tips haben wir aber noch zwei weitere Kombinationen auf Lager:

Abspann anwählen
■ , ● , ← + SELECT , → + SELECT

Hohe Stimmen der Fahrer
↑ ▲ ↑ ▲

Interaktive Strecken anwählbar
START + ↓ , START + ↑ , SELECT , START

Fischaugen-Linse
■ + ▲ + ● , L1 , L2 , R2 , R1

Testfahrer 1
→ + ■ , ← + ● + SELECT

Testfahrer einstellen
← + ● , → + ■ + SELECT

Unendlich viele Continues
L1 + L2 , R1 + R2 + ■

Springender Wagen
■ ● ■

Alle Wagen springen
↑ + ■ , ↑ + ● , ↑ + ■ , ↑ + ● , ↑ + ■ , ↑ + ● , ↑ + ■

Verrücktes Rennen
↑ ← → + SELECT

Unsichtbarer Wagen
■ + ● , L2 + R2 , ■ + ● , L1 + R1 , ■ + ●

Hyper Car
SELECT + ■ , SELECT + ● , SELECT + ■ + ●

Spiegel-Modus
← + ● , ↓ + ▲ , → + ■

Lange Strecke
SELECT + ↑ , SELECT + ↓ , START, SELECT

Nach jedem Rennen Speichermöglichkeit
START ← → ← → ← → ■ ● ■ ● ■ ● START

MICRO MACHINES V3

PS Direkt vom Hersteller Codemasters bekamen wir alle Codes, die beim jüngsten Miniatur-Rennen funktionieren. Außerdem solltet Ihr die Namen "CATLIVES" (9 Leben) und "GIMMEALL" (Track-Anwahl im Multiplayer-Modus) ausprobieren.
Alle anderen Kombinationen gebt Ihr im Pause-Modus ein:

Wagen verändern
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Strecken-Objekte verändern
▲ ■ ■ ▲ ■ ■ ▲ ✖

Gegner werden langsamer
● ▲ ■ ✖ ● ▲ ■ ✖

Kamera hinter dem Wagen
← → ■ ● ← → ■ ●

Doppelte Geschwindigkeit
■ ✖ ● ■ ▲ ✖ ✖ ✖ ✖

Wollt Ihr den Debug-Modus aufrufen, gebt Ihr im Spiel folgendes ein:
■ ↑ ↓ ↓ ■ ■ ● ● ▲ ✖

Danach funktionieren diese Codes:

Rennen automatisch gewonnen
SELECT + ✖

Kamera-Einstellung verändern
SELECT + (↑ ↓ ← →)

Ein/Aus-Zoomen
SELECT + (L1 oder L2)

Alle Wagen werden größer
✖ + ▲ + ● + ■

FIFA 64

N64 Nutzlos, aber witzig: Nachdem Ihr ein Tor geschossen habt und Ihr Euch die Zeitlupe anschaut, könnt Ihr mit den Kamera-Buttons Soundeffekte auslösen: Ihr bejubelt das Tor mit einer gröhlenden Menschenmenge, Trommeln, Hörnern und wildem "Goal"-Geschrei.

BALLBLAZER

PS Wer auf die deutsche Version von "Ballblazer Champions" nicht warten kann und sich den US-Import zugelegt hat, sollte mal das "Master Dome Stadium" besuchen. Dazu spielt Ihr im Turnier auf Schwierigkeitsgrad "Easy" und verliert einmal. Danach gebt Ihr folgendes ein:

● L1 L1 R1 R2 L2 ✖ ■ ■ R1 R2 R1 R2 ▲ L2 R1 L2 ● L2 R2 R1 ✖ L1 R2 ■ L2 R1 ✖ R1 R1



TOBAL 2

PS Mit einem einfachen Trick vergrößert und verkleinert Ihr Eure Spielfigur. Dazu haltet Ihr in einem beliebigen Modus die Tasten L2 und R2 gedrückt, ehe Ihr Eure Spielfigur anwählt. Während des Kampfes ändert Ihr die Größe mit L2 und R2.

REBEL ASSAULT 2

PS Zur Deutschland-Premiere nochmal die Kombination, die zur Kapitel-Anwahl führt. Mehr Paßcodes findet Ihr in MAN!AC 2/97!

✖ ■ ✖ ✖ ✖ ▲

STARBLADE ALPHA

PS Wenn Ihr Euren Jäger mit einem nützlichen Dauerfeuer-Laser ausrüsten wollt, drückt im Titelbild ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ▲, ■ während die Buchstaben über den Schirm fliegen. Hört Ihr ein Geräusch, liegt der Dauerfeuerlaser auf Knopf ✖. Unendlich Continues spendiert die folgende Kombination im Titelbild:

↑ → ↓ ← ✖ ✖ ✖

PUZZLE BOBBLE 2

PS Die Programmierer haben 27 neue Levels versteckt, die Ihr im Titelbild findet. Sobald "Press Start" aufleuchtet, drückt Ihr R1, ↑, L2 und ↓. Nun erscheint ein kleiner Zauberer – im "Regular Puzzle Game" stehen die neuen Levels zur Verfügung.
Credits verschafft Ihr Euch im Option-Menü. Gebt dort ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓ ein. Geht schnell auf "Credits" und erhöht die Zahl auf "29".
Zur Vollständigkeit nochmal die Figuren-Anwahl: Sobald die Landkarte erscheint ←, ←, ↑, ↓ eingeben und dann L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig drücken.

NEED FOR SPEED 2

PS In der letzten MAN!AC konnten wir Euch erst zwei Codes zur aktuellen EA-Raserei verraten, hier sind die restlichen Paßwörter. Ein weiterer Trick funktioniert nach Spielbeginn und beschert Euch mehr Kamera-Perspektiven. Dazu haltet Ihr bis zum Start des Rennens bis auf Start und Select alle Tasten des Joypads gedrückt.

Allgemeine Cheats	
Schneller Motor	PIONEER
Schnellerer Motor	POWRUP
Sliding-Conditions	SLIP
Bonus Cars	
Amry Truck	ARMYME
Saab	BEETME
BMW	BMRME
Mercedes	BNZME
VW Käfer	BUGME
Pick-Up Truck	JEPME
Toyota Landcruiser	LCME
Mazda MX-5	MAZME
Ford Indigo	LILZIP
Auti Quattro	QUATME
80er Jahre Jeep	YJME
Citroen	CITME
Crate	CRATME
Semi-Truck	SEMIME
Schneetruck	SNOWME
VW Kombi Van	VANME
VW Fastback	VWFB
Volvo Kombi	VOVME
Jeep Wrangler	YJME
Schulbus	BUSME
Limousine	LIMOME
Outhouse	OUTHME
Tram	TRAMME
T-Rex	TREXME
Stand A	STDAME
Stand B	STDBME
Stand C	STDCME

NASCAR RACING

PS Ein verstecktes, "Tron" ähnliches Spiel könnt Ihr vor Rennbeginn anwählen. Sobald das "Papyrus"-Logo verschwindet, drückt Ihr schnell hintereinander den START-Knopf auf dem zweiten Joypad. Geht der Vorspann unverändert weiter, habt Ihr den Code falsch eingegeben. Schaltet das Gerät aus und versucht's nochmal...

NHL '97

Super-Spieler gefällig? Haltet die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt und ändert alle Levelparameter auf "40", dann auf "99". Danach wählt Ihr einen Spieler, für den Ihr 20 Extrapunkte bekommt – hilfreich, um in der "Create a Player"-Option den perfekten Spieler zu erschaffen!

THE CROW: CITY OF ANGELS

Christian "Cheat-Meister" Kreutzer hat uns auch diesen Monat mit Tips eingedeckt. Unter anderem kennt er die Paßcodes zum Spiel der Krähe.

Levelcodes	
Pier	▲✖▲▲●■▲■✖●
Boat	✖✖✖✖▲■✖✖✖●
Tomb	▲●▲●■▲▲●✖●
Grave	✖▲✖▲■✖✖▲■●
Church	▲▲▲▲●■▲■■●
D.o.D.	✖▲✖▲■●●✖■●
Club	▲●▲●●▲✖●■●
Tower	✖✖●✖■■✖▲▲●
Borderl.	▲✖✖✖●■▲■▲●
Finale	✖✖✖●■■✖✖▲●
Geheime Modi	
Debug	■✖■●▲▲●■✖■
Stickman	▲▲✖■●●■✖▲▲
Giraffe	✖●▲●■■▲●✖●
FMV	▲▲●●●●●●▲▲

IRONMAN X-O MANOWAR

Beide Spieler können mittels Paßcode alle Waffen, Boost, volle Panzerung und 99 Leben einheimsen...

C04A770777777 7777777777777
C02A77X777777 7777777777777

BLAZING DRAGONS

Mit dem untenstehenden Paßcode kommt Ihr direkt in den letzten Level. Viel Erfolg!

V?U5MK 4N6LUL OHW5CB



3D LEMMINGS

Um eine beliebige Stage anzuwählen, geht Ihr ins "Codes"-Menü und gebt als Paßwort LAMPWICK ein. Wählt "End", drückt auf Knopf ✖, damit ein anderes Paßwort erscheint. Wählt nun einen Schwierigkeitsgrad und drückt auf "Play".

TEMPEST X3

Wollt Ihr einen Level weiterspringen, drückt Ihr im "Select Game Type"-Menü L1, R1, ▲, ●, ↗, SELECT und START gleichzeitig. Im Spiel müßt Ihr nur noch R1 gedrückt halten und L2 betätigen!

SAMURAI SHODOWN 3

Wer als Spielfigur den gemeinen Zankuro Minazuki steuern will, geht im Spielfiguren-Auswahlbild auf Shizumaru und wartet eine Sekunde. Dann gebt Ihr die Kombination ←, ←, ←, ↓, →, →, ↑, →, ↓, →, →, ↑, ←, ← ein. Danach haltet Ihr START gedrückt und drückt ●, ✖, ■ gleichzeitig, bis der Timer drei Sekunden anzeigt.

TEST DRIVE: OFFROAD

Aus dem Internet haben wir uns die Cheats zum aktuellen Sequel von "Test Drive" beschafft.

Monster Truck	BEEFY
Buggy	SPRINTER
Stock Car	LOWRIDER
Roadster	FIFTY
Alle Tracks	ALLTRACK

SPIDER

Christian Kreutzer aus Hilden ist derzeit der ungeschlagene Tips-Experte unter Euch. Jeden Monat schickt er uns haufenweise Cheats, diesmal die Codes zu BMGs "Spider"...

Laboratory	
Lab Floor	1FLMC939GPR8F3BF7KT1
Sinks	CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Lab Top	86MLC939GPR8F3VFQ5S4
70's Room	FW1MC939GPR8F3BF7KT1
Factory	
Boxes	FW1MC939GPR8F36DTTS3
Conveyors	BSRMC939GPR8F3VTKKT1
Machine Rm.	WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tubes	8WV5L939GPR8F36DTTS3
Mechanical A.	8WV5L939GPR8F3G1QJB4
City	
Streets	9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Side of Build.	6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Park	W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Under t. Str.	N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
Along t. Street	N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3
Museum	
Dispay Cases	P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcano	G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
Dinosaur Bone	H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City	J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple	K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4

NANOTEK WARRIOR

Ein paar ausgewählte Paßcodes zu "Nanotek Warrior" haben wir im Internet gefunden...

Schwierigkeitsgrad "Normal"	
Level 2 (7 Leben)	■ ▲ ✖ ▲ ■ ✖ ■ ▲ ✖
Level 3 (10 Leben)	▲ ■ ✖ ▲ ■ ▲ ✖ ■ ✖
Bonus 1 (10 Leben)	■ ● ✖ ▲ ■ ● ▲ ● ✖
Level 4 (10 Leben)	✖ ▲ ■ ✖ ■ ▲ ✖ ■ ●
Level 5 (10 Leben)	● ▲ ■ ✖ ■ ● ✖ ● ■
Level 6 (10 Leben)	▲ ● ■ ✖ ■ ▲ ✖ ● ✖
Bonus 2 (4 Leben)	■ ■ ■ ✖ ■ ■ ▲ ▲ ■
Level 7 (10 Leben)	✖ ▲ ✖ ● ■ ✖ ▲ ● ■
Level 8 (10 Leben)	■ ▲ ✖ ● ■ ✖ ▲ ● ✖
Schwierigkeitsgrad "Hard"	
Level 5 (10 Leben)	■ ▲ ● ✖ ■ ▲ ✖ ● ✖
Level 6 (10 Leben)	▲ ■ ● ▲ ✖ ● ■ ● ▲
Level 7 (10 Leben)	▲ ✖ ▲ ● ✖ ■ ✖ ■ ▲
Level 8 (10 Leben)	■ ✖ ▲ ● ✖ ■ ▲ ■ ✖

NEXT TIME 8 97

BIG MOUTH

Shigeru Miyamoto hält "Shadows of the Empire" für zu schwach und gab Verbesserungen in Auftrag. Die Japan-Version des N64-Geballeres erscheint am 21. Juli und ist angeblich grafisch und spielerisch ausgefeilter *** Dem Nintendo 64 verbunden ist auch John Romero, "Doom"-Erfinder und Internet-berüchtigter Sammler klassischer Computerspiele: Die drei Projekte seines neuen Entwicklungshauses Ionstorm ("Daikatana", "Anachranox" und die Echtzeitstrategie "Doppelganger") werden auch für das N64 lizensiert *** "Turrican" goes N64: Die deutschstämmigen Factor-5-Entwickler arbeiten am 64-Bit-Debüt des stählernen Helden. Gerüchten zufolge sind sogar Vorbereitungen für ein weiteres N64-"Star Wars"-Spiel im Gange...

Marcus Behrends (Produkt-Manager von GT)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

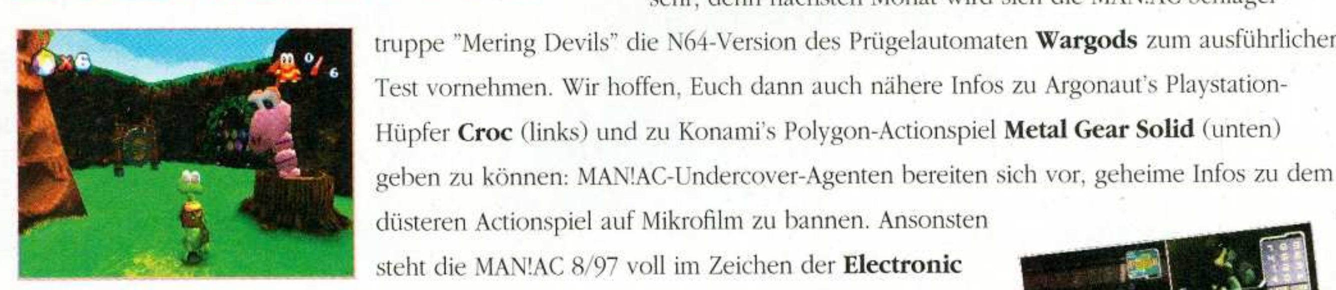
Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Decathlon (Activision, 1983) "Weil man seine Adiletten überstreifen und sich so richtig verausgaben kann. Außerdem könnte ich meine selbstgebastelte Joystick-Rüttelmaschine mal wieder entstauben und einsetzen."

2. Pete Sampras Extreme Tennis (Codemasters, 1996) "Normalerweise nur spielbar mit meinem Doppelpartner Volker Rieck (Sales Manager GT), aber auch ein gepflegtes Einzel gegen Pete muß sein, bevor alles zu Ende ist."

3. Doom 64 (Williams, 1997) "Macht einfach monströsen Spaß, mit der Plasma-Gun oder dem Raketenwerfer durch die Gegend zu flitzen und alles wegzubügeln, was einem vor die Flinte rennt. Gehört zum Survival-Kit für jeden echten Zocker."

erscheint am 9. Juli



Die Kriegsgötter müssen verrückt sein... hoffentlich nicht allzu sehr, denn nächsten Monat wird sich die MAN!AC-Schlägertruppe "Mering Devils" die N64-Version des Prügelautomaten **Wargods** zum ausführlichen Test vornehmen. Wir hoffen, Euch dann auch nähere Infos zu Argonaut's Playstation-Hüpfer **Croc** (links) und zu Konami's Polygon-Actionspiel **Metal Gear Solid** (unten) geben zu können: MAN!AC-Undercover-Agenten bereiten sich vor, geheime Infos zu dem düsteren Actionspiel auf Mikrofilm zu bannen. Ansonsten steht die MAN!AC 8/97 voll im Zeichen der **Electronic Entertainment Expo** in Atlanta: Auf der E3 präsentieren die Hersteller aus aller Welt nicht nur die Knaller des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes. Die dort vorgestellten Software-Perlen werden auch weit bis in's Jahr 1998 Eure Konsolen am Laufen halten. Freut Euch auf die Highlights des Jahres – Alle Hits, alle Neuheiten und aktuelle Trends findet Ihr im riesigen **Messe-Sonderteil** in der nächsten MAN!AC.





JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Termin
1	PS	IQ: Intelligent Cube Sony	Denkpiel nicht geplant
2	PS	Final Fantasy 7 Square	Rollenspiel 1997/98
3	SA	Quo Vadis 2 Glams	Strategiespiel nicht geplant
4	GB	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
5	SA	Greatest Nine 97 Sega	Sport (Baseball) nicht geplant
6	PS	The Company Human	Wirtschafts-Sim. nicht geplant
7	PS	Bushido Blade Square	Beat'em Up Ende 1997
8	PS	SD Gundam Century Bandai	Action nicht geplant
9	PS	Final Fantasy 4 Square	Rollenspiel nicht geplant
10	PS	Cyberbots Capcom	Beat'em-Up nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Test the Best: "It's a MAN!AC" 1993 bis 1997



Welche Firma hat seit der MAN!AC-Erstausgabe (11/93) die meisten unserer begehrten "It's a MAN!AC"-Prädikate eingesackt? Dank des hauseigenen "Sports"-Labels (und jährlicher Updates) führt Electronic Arts die Hitliste unangefochten an; auch Playstation-Umsetzungen bekannter Spiele der Firmentöchter Bullfrog und Origin machen den Software-Riesen zum "It's a MAN!AC"-Gesamtsieger. Dahinter rangiert Sega, die nicht auf endlose Neuauflagen setzen, sondern mit zahllosen Neuentwicklungen die Spieler vortrefflich unterhalten. Das gleiche trifft auf Nintendo zu, die oftmals neues Terrain betreten statt mit ständigen Updates auf Nummer sicher zu gehen. Dagegen profitierten Virgin ("Earthworm Jim", "Sensible Soccer"), Acclaim ("NBA Jam") und Capcom ("Street Fighter") maßgeblich von wenigen Highlights, die beharrlich neuaufgelegt und umgesetzt werden.



Heart Racing Action







- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound





The next generation of game for the Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA



"WIR KÖNNEN JEDERZEIT AUFHÖREN. MORGEN? KEIN PROBLEM."

"Es setzt neue Maßstäbe in Sachen Fun-Racer" - DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation





"UPPS...DAS HABEN WIR GESTERN. SCHON GESAGT!"

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL

KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.



HALSBRECHERICHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE



Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com